

PLAYSTATION 3 ¡LOS PRIMEROS JUEGOS Y NUEVOS DETALLES DEL LANZAMIENTO MUNDIAL EN NOVIEMBRE¡
MAYO 2006 164
GRUPO ZETA 30 aniversario
SUPERJUEGOS
SOLO 2'50 EUROS
XBOX 360
TOO HUMAN
¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!
¡¡Demasiado humano para ser real!!
DOSSIER ESPECIAL
La historia secreta de TETRIS
SCARFACE THE WORLD IS YOURS
CONEXIÓN MARBELLA
GUÍAS COMPLETAS
TOMB RAIDER LEGEND
ONIMUSHA DAWN OF DREAMS
...Y ADEMÁS
X-MEN 3 ■ TOURIST TROPHY ■ SINGSTAR ROCKS ■ COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006 ■ GUITAR HERO
■ TOP SPIN 2 ■ HITMAN BLOOD MONEY ■ SOCOM 3 ■ RUMBLE ROSES XX ■ TRAUMA CENTER...
00164
8 420565 037006

SUMARIO Nº164

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**
Director General de Revistas: **José Luis García**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**
Directora General de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**

REDACCIÓN

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactores Jefe: **Bruno Sol Nieto** y **Pedro Berruezo**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas, Daniel Rodríguez Martín**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa,**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Carlos Burdalo, Francisco Caballero, David Castaño, Raúl Barrantes, Javier Iturrioz**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director General Adjunto de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel.: 981 148 841. Fax: 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: IMC International Magazine Company, Eliane de Viry, Paris, Tel.: 33153648887, Fax: 33145002581. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12.7, Pol. Ind. Cam Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal:B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





Table Tennis

El nuevo juego de **Rockstar** no lleva implícita la violencia a la que nos tienen acostumbrados. Se trata de un adictivo simulador de *ping-pong* que encierra horas y horas de diversión.

Scarface

Viajamos hasta la ciudad española de moda para asistir a la presentación del juego inspirado en el mítico filme protagonizado por Al Pacino. Su lanzamiento, este Otoño.





Y ADEMÁS...



REPORTAJES

SÚPER NUEVO

A FONDO

El regreso de Silicon Knights

En primicia mundial fuimos invitados a las oficinas de la compañía desarrolladora canadiense responsable de títulos como *Eternal Darkness* o *The Twin Snakes* (ambos para **GameCube**). Allí nos mostraron el comienzo de una trilogía lúdica que verá la luz en **Xbox 360** durante las próximas Navidades. Un título cuyo argumento nos pondrá en la piel de un dios reclamado por la raza humana para salvarla de la opresión de las máquinas. Aunque sólo nos dejaron disfrutar de una corta demo de pocos minutos, lo mostrado nos basta para sumergirte en un detallado reportaje que te trasladará a un nuevo universo virtual «made in next generation».

SECCIONES

GUÍAS Y TRUCOS

EDITORIAL



El campo de la simulación alcanzará cotas de realismo inusitadas con la nueva generación de consolas. Sin embargo, hay campos que no se están explotando lo suficiente. Deportes, vale. Conducción motorizada, de acuerdo. Pero hay profesiones de riesgo indudable y que merecen una contrapartida virtual, un modo barato y accesible de que cualquier persona pueda acceder a las emociones que proporcionan a quienes día tras día se ganan el pan con ellas. Desde aquí propongo un nuevo título que hará las delicias de los desarrolladores de los juegos del futuro: *Extreme Videogame Journalist 2006*. Qué digo un título. ¡Una franquicia! Todas las emociones de un periodista especializado en videojuegos. Peleas en la redacción porque sólo hay una copia de *Metroid Prime Pinball*. Encendidas defensas del lado rosa de los videojuegos. La eterna disyuntiva entre pronintenderos y antirevolutionistas. Cierres desencajados recibiendo datos de alto secreto sobre la historia secreta del *Tetris*. Broncas a voces por un quítame allá ese campeonato internacional de tenis en 360. Ojeras hasta el suelo por culpa de juegos de rol de última generación. Y todo desde la comodidad de tu sillón. Hasta que llegue ese día, tenemos el simulador definitivo de todo eso: este número de Superjuegos. Que lo disfrutes.

<<Pedro Berruezo>>

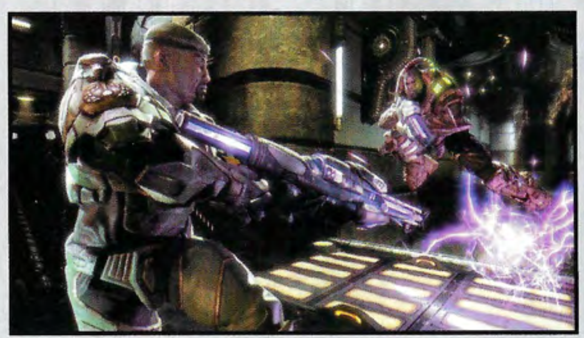
SONY C.E.

Últimas novedades sobre PlayStation 3



Como ya anunciamos el mes pasado, en noviembre **PlayStation 3** se pondrá a la venta en todo el mundo. **Sony** tiene prevista inicialmente una producción mensual de un millón de consolas con la que pretende abastecer la demanda mundial. Será durante el presente E3 cuando la compañía desvele algunos aspectos como el diseño definitivo del mando, los servicios a los que se podrá acceder en Internet con la consola y uno de los datos más importantes y esperado, el precio que va a tener en el mercado. Mientras tanto **Sony C.E.** ha afirmado que **PlayStation 3** sólo utilizará el formato BD-ROM (*Blu-Ray*) y ya ha mostrado los primeros títulos.

INTERNET EN PS3



Con **PlayStation 3**, **Sony** va a dar el paso definitivo hacia el entretenimiento On-line. Tanto esta consola como la portátil de **Sony** van a aprovechar las capacidades de una red, con el nombre tentativo de «Sony Hub», desde la que se podrán descargar contenidos y acceder a toda una gama de servicios On-line.

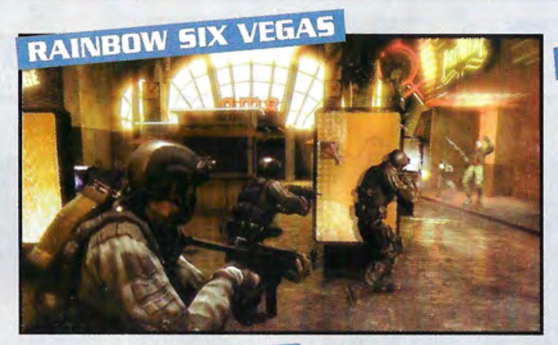
ACCESORIOS

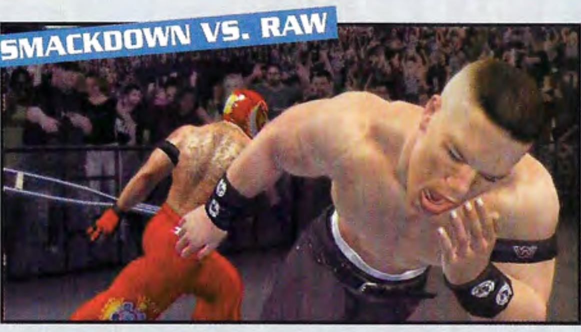


El E3 servirá para descubrirnos alguna sorpresa en este terreno. Mientras tanto está confirmado que la tecnología *EyeToy* seguirá evolucinando en **PS3**, y también que podrás seguir cantando a golpe de micro con la continuación de la saga *SingStar* en esta consola.

... Y LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS

Después de haber visto la máquina, los asistentes al E3 de este año van con ganas de encontrar algo más que demos técnicas. Ante la proximidad del evento no cesan de producirse anuncios de nuevos títulos para **PlayStation 3**. Entre los últimos en llegar al universo **PS3** está la séptima encarnación del clásico de **Namco**, *Ridge Racer*. Otro títulos son *Ressistance: Fall of Man*, *Warhawk* y un juego diseñado por Jason Rubin (ex-**Naughty Dog**).





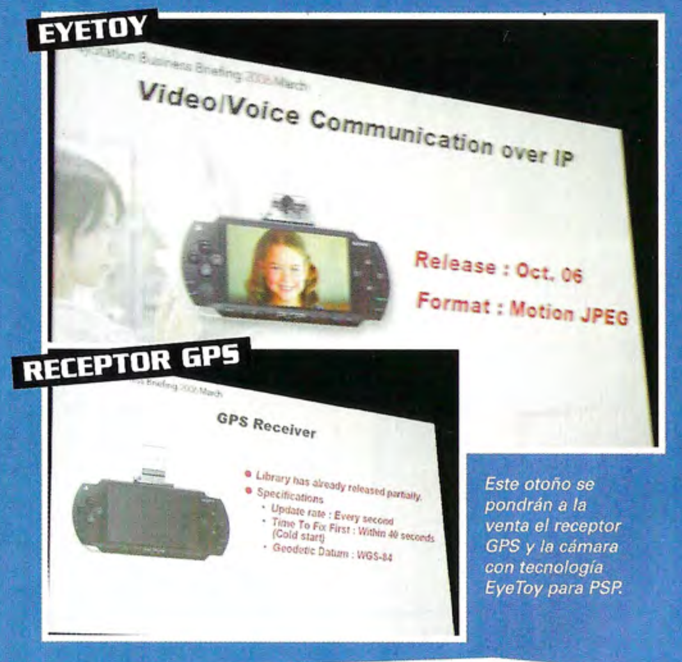




SONY C.E.

Nuevos modelos y periféricos de PSP

Sony tiene dos frentes abiertos para este otoño. Además de las ya anunciadas cámara (PSP-300) y el receptor GPS (PSP-290), de la salida al mercado del *Base Model* (PVP-R: 199 Euros), la compañía continúa mimando a su consola portátil. Desde el próximo 23 de mayo, ya está disponible en las tiendas la versión *White Ceramic* que hasta ahora sólo podían lucir los que habían pisado Japón recientemente. Viene en un *Value Pack* por 249,99 Euros. Siguiendo la estrategia de explotar sus capacidades On-line, **Sony** ha dispuesto ya en el País del Sol Naciente, una serie de puntos de acceso llamados «PlayStation Spots» desde los que descargar juegos y contenidos de forma gratuita.



Este otoño se pondrán a la venta el receptor GPS y la cámara con tecnología EyeToy para PSP.

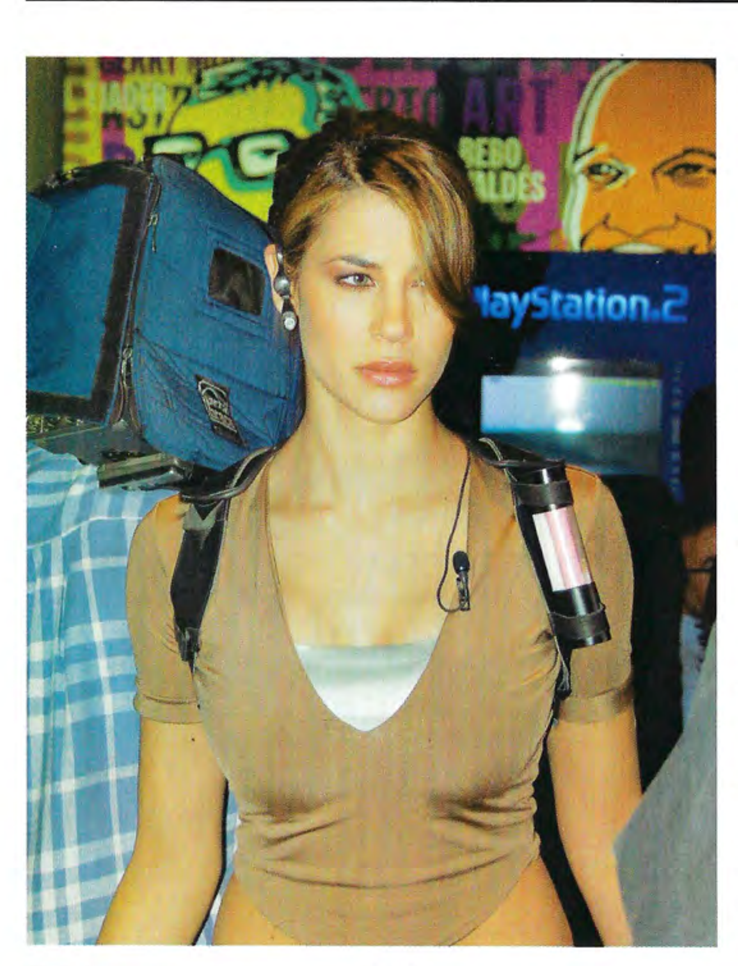


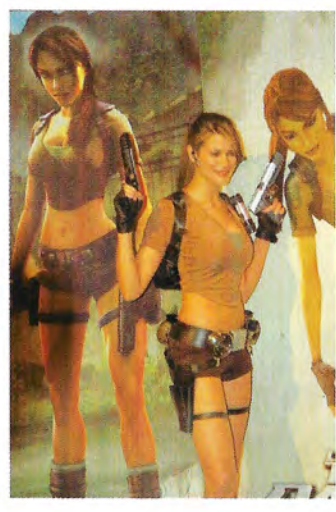
En Japón ya puedes encontrar puntos de acceso para acceder a contenidos gratuito para tu PSP: juegos, fondos, música, etc.

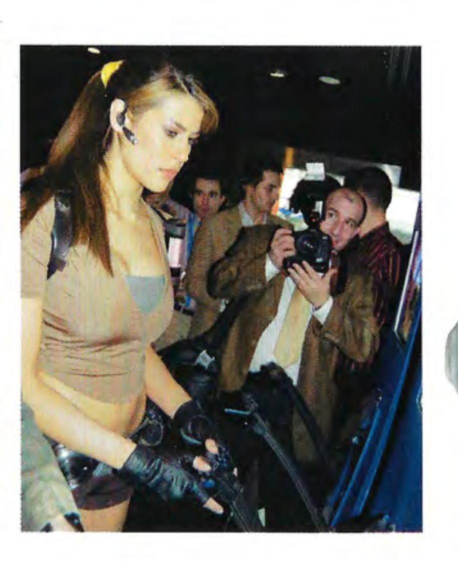


PROEIN

Presentación de Tomb Raider en Madrid







Más sexy que nunca apareció Lara Croft ante los medios para presentar su última aventura: ***Tomb Raider Legend***. El evento tuvo lugar en el *Café 54* de Madrid y fue Carlos Astorqui, Director de marketing de **Proein**, el que nos habló del éxito obtenido en la saga durante su primera década de vida; eso sí, acompañado de la guapísima Karima Adebibe, la nueva encarnación en el mundo real de la arqueóloga digital. Durante la presentación se hizo un repaso a través de imágenes de las seis entregas anteriores, para finalmente entrar en materia con ***Tomb Raider Legend*** y dejarnos la oportunidad de disfrutar de la modelo. El juego ha sido desarrollado por **Crystal Dynamics**, que ha conseguido crear el capítulo más espectacular de las aventuras de Lara.

PS2 a 129$ en EEUU

Sony C.E. America ha bajado el precio de **PS2** a 129 $ (unos 105 Euros). La central europea de la compañía no ha movido ficha al respecto, aunque no sería de extrañar que en breve nos dieran buenas noticias.

Driver al cine

Roger Avery será el encargado de llevar a la gran pantalla toda la emoción de la saga de **Reflections**. El que fuera guionista de *Pulp Fiction* y *Silent Hill*, en esta ocasión se encargará de escribir y dirigir el proyecto.

KONAMI

Silent Hill Collection

Góticos consoleros y demás amantes del horror más inquietante, despertad de vuestro sueño porque **Konami** ha preparado un «siniestro» *pack* para el mes de julio. *Silent Hill 2, 3* y *4: The Room,* los tres a tu alcance por sólo 44,95 Euros. Ahora sólo falta que la compañía japonesa anuncie la fecha de lanzamiento en Europa del *remake* para PSP de la primera entrega que se llamará *Silent Hill: Original Sin.* Esperamos impacientes noticias de la saga en **PS3**.



NINTENDO

New Super Mario Bros

Los *Mario Bros.* cabalgan de nuevo para rescatar a la princesa Peach de las garras de Bowser y Bowser Jr. Y además han vuelto en un formato en el que se desenvuelven como pez en el agua, las 2D, con ***New Super Mario Bros***. El juego cuenta con viejos conocidos así como nuevos poderes y otras sorpresas que te va a deparar el uso que **Nintendo** ha hecho de las dos pantallas de **Nintendo DS**. Entre las opciones más atractivas del juego encontrarás un modo multijugador inalámbrico. Dos jugadores podrán enfrentarse a la aventura en un divertido modo cooperativo en la piel de Mario y Luigi. La compañía tiene previsto su lanzamiento para finales de junio.



ELECTRONIC ARTS

Superman Returns

La próxima aventura de *Superman* se inspira en el inminente estreno de **Warner Bros** para la gran pantalla. Como el superhéroe el jugador va a poder hacer uso de poderes especiales como la visión de rayos-X, el super aliento, una fuerza descomunal por citar algunos. El juego intenta reflejar los 60 años de historia del personaje, reproduciendo Metrópolis en una urbe de 200 km. cuadrados, en la que será posible volar a cualquier rincón. ***Superman Returns*** aprovechará las tecnologías de nueva generación con su versión para **Xbox 360**. También para **PlayStation 2**, **Nintendo DS** y **PlayStation Portable**.

JOYTECH

Nitro Racing Wheel para Xbox 360

La mejor opción para los amantes de la conducción que tengan una **Xbox 360**. Este volante de **Joytech** ofrece una acabado sólido y cómodo agarre. Incorpora también el botón guía de la consola, un indicador de velocidad digital y otro de aceleración más los pedales. ¡Todo esto por sólo 99,99 Euros!



God Of War 2

Habrá que esperar hasta 2007 para que Kratos vuelva a hacer de las suyas en **PS2**. Convertido en nuevo Dios de la Guerra, el héroe se enfrentará a *puzzles*, enemigos y demás.



Super-Bikes Riding Chal.

Los creadores de *Evolution GT*, el grupo italiano **Milestone**, están desarrollando un simulador de motociclismo basado en las máquinas de más cilindrada para **PlayStation 2**.



KOF 2006

La mítica saga de lucha 2D *King Of Fighters* se pasa a las tres dimensiones en su edición 2006. Además de este significativo cambio, el juego distribuido por **Virgin Play**, contará con luchadores de otras sagas de **SNK**.



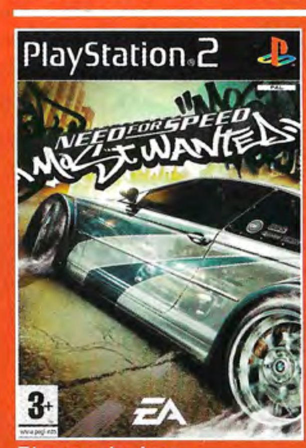


PLAYSTATION2 REVISTA OFICIAL

Premios a Los Mejores de 2005

EL MEJOR DE 2005

NEED FOR SPEED MOST WANTED



Electronic Arts

Los lectores de **PlayStation 2 Revista Oficial** han votado masivamente como mejor título de 2005 a *Need For Speed Most Wanted*. El título de **EA Games** ha sido el que ha colmado las ansias de diversión con sus frenéticas carreras y, cómo no, la fiel recreación del fenómeno que arrasa en todo el mundo, el *tuning*.



Cumpliendo con la tradición, la **Revista Oficial** de **PlayStation 2** se puso manos a la obra y después de contar los miles de votos emitidos por sus lectores celebró la quinta edición de sus premios anuales. El evento repitió el escenario del año pasado, con una comida en la madrileña sala Moma. Este año la encargada de conducir la ceremonia fue la presentadora de televisión Lucía Hoyos. Apenas hubo sorpresas en las categorías dispuestas, a las que hay que sumar el premio especial que la redacción otorga al título que más le ha impresionado. En la presente edición no podía ser otro que *God Of War*, la última joya salida de los estudios de desarrollo de **SCEA**. El mejor juego, como muchos pensaban, recayó en *Need For Speed Most Wanted*. Por último, Pablo Crespo, Director de **Game/Centro Mail**, recibió el galardón a la trayectoria profesional más destacada.

LOS OTROS GANADORES



TEKKEN 5 — Sony C.E. — LUCHA

LOS SIMS 2 — Electronic Arts — ROL/ESTRATEGIA

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE — Activision — SHOOTER

PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS — Ubi Soft — AVENTURA/ACCIÓN

PRO EVOLUTION SOCCER 5 — Konami — DEPORTIVO

BUZZ! — Sony C.E. — MÁS ORIGINAL

NEED FOR SPEED MOST WANTED — Electronic Arts — CONDUCCIÓN

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE — Activision — ON-LINE

GOD OF WAR — Sony C.E. — PREMIO DE LA REDACCIÓN



GTA: LIBERTY CITY STORIES — Rockstar — MEJOR JUEGO PSP

PABLO CRESPO

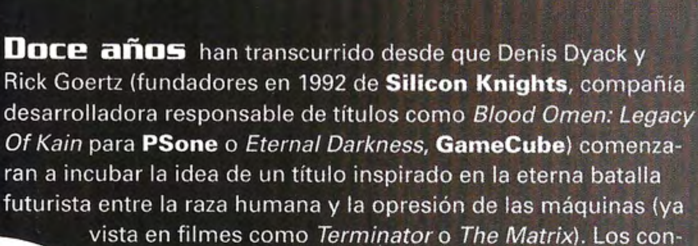


El Director de **Centro Mail/GAME** recoge el Premio al Reconocimiento Profesional entregado por **PlayStation 2 R.O.**



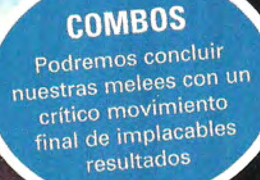






El motor gráfico empleado está siendo Unreal 3, el más avanzado en next-gen.





Para efectuar los movimientos especiales tendremos que haber alcanzado un nivel y habilidades específicos. Podremos utilizar las armas blancas y de fuego al mismo tiempo.

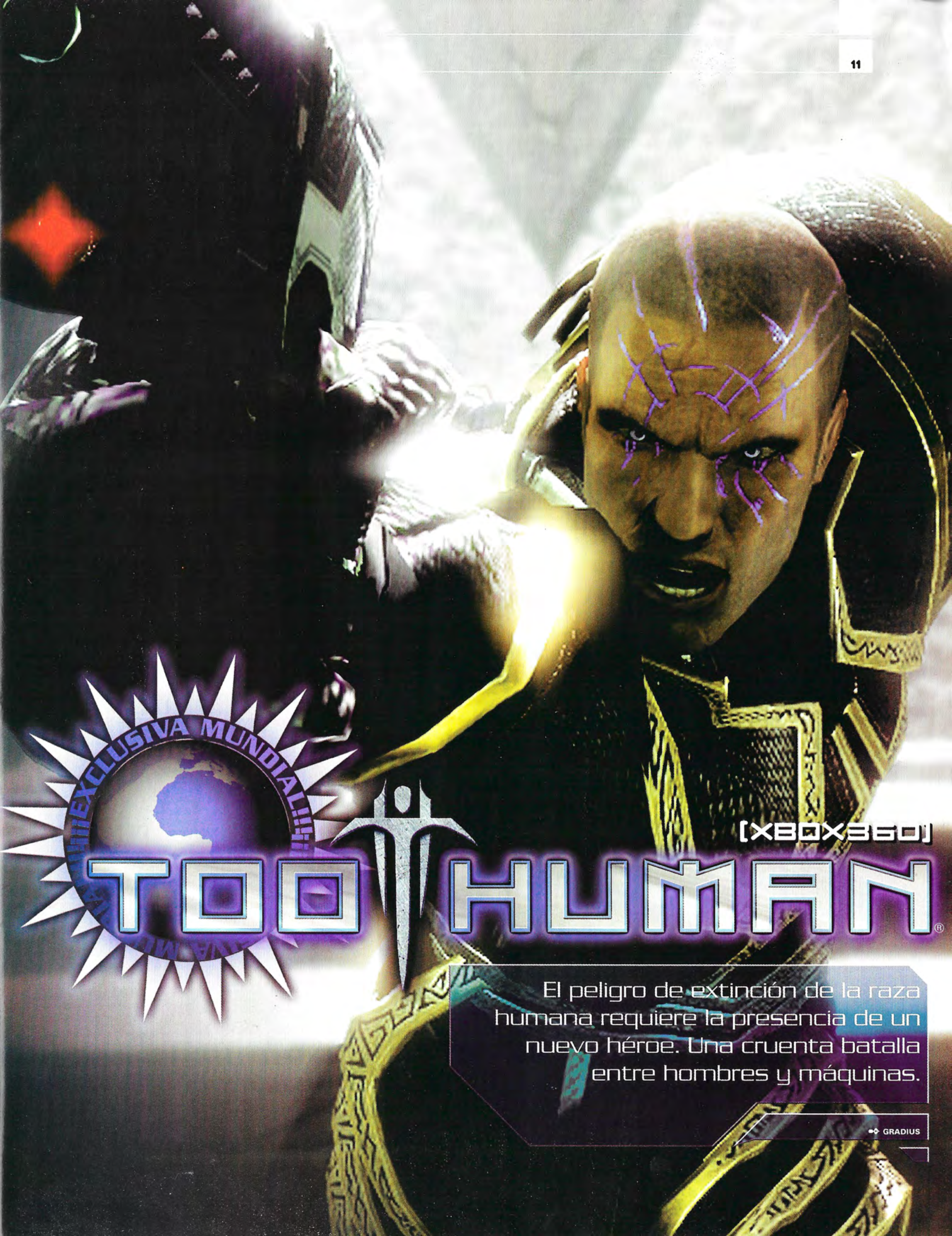
COMBOS
Podremos concluir nuestras melees con un crítico movimiento final de implacables resultados

Doce años han transcurrido desde que Denis Dyack y Rick Goertz (fundadores en 1992 de **Silicon Knights**, compañía desarrolladora responsable de títulos como *Blood Omen: Legacy Of Kain* para **PSone** o *Eternal Darkness*, **GameCube**) comenzaran a incubar la idea de un título inspirado en la eterna batalla futurista entre la raza humana y la opresión de las máquinas (ya vista en filmes como *Terminator* o *The Matrix*). Los continuos compromisos y nuevos proyectos de la compañía canadiense han pospuesto el desarrollo de ***Too Human*** hasta dos generaciones lúdicas (su nombre se ha paseado por la pasarela de los 32 y 128 *bits* de **Sony** y **Nintendo** respectivamente). Por fin, gracias al nacimiento de **Xbox 360** y el apoyo de **Microsoft Game Studios**, **Silicon Knights** pondrá fin a su interminable proyecto estas navidades, dando origen a una trilogía lúdica que pretende revolucionar todo un género como el de la acción en tercera persona. Con obvias y reconocidas referencias a clásicos como *Devil May Cry* y *God Of War* en cuanto a jugabilidad y desarrollo (su ambientación en cambio nos recuerda a títulos como *Diablo* o *Warhammer*), este primer capítulo nos pone en la piel de un dios cibernético, maestro en el manejo de todo tipo de armas y

Universos alternativos

En Silicon Knights se confiesan amantes de las figuras de *Warhammer*, y la ambientación futurista guarda cierto parecido con *Diablo*. El duro trabajo en la elaboración de cada uno de los ambientes y escenarios del juego queda patente en los bocetos que nos presentaron el pasado 13 de marzo en sus oficinas de Ontario, Canadá.




¡¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!!
[XBOX360]
TOO HUMAN®
El peligro de extinción de la raza humana requiere la presencia de un nuevo héroe. Una cruenta batalla entre hombres y máquinas.
GRADIUS

DIOS BALDUR Este cibernético maestro de la espada goza de una animación asombrosa. Customizable al 100%.









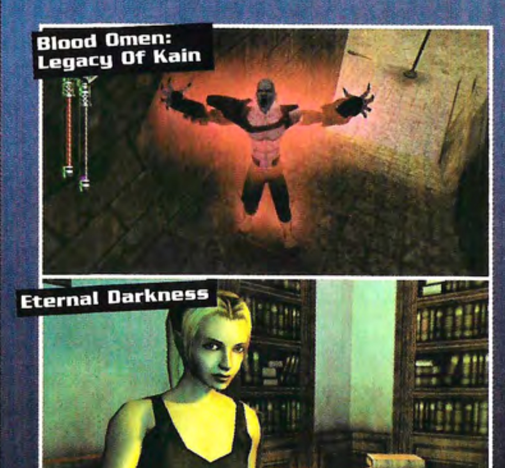
técnicas de combate, quien deberá combatir contra la ocupación de unas extrañas máquinas que amenazan con la extinción de la raza humana. El nacimiento de un nuevo héroe y universo virtual está siendo recreado con la tecnología del motor gráfico *Unreal 3*. Para las animaciones se está utilizando la técnica del *motion capture* y en el apartado sonoro no faltan los cortes orquestados. En el apartado jugable nos encontramos con un control sencillo e intuitivo (nos bastan los *sticks* analógicos para realizar todo tipo de movimientos) y un toque RPG que nos permite evolucionar tanto armas como habilidades especiales. Las funciones de *Xbox Live* se aprovechan igualmente para ofrecernos un modo de juego On-line cooperativo para hasta cuatro personas a la vez. Para los aventureros solitarios, ***Too Human*** alberga





Guerrilla Canadiense

Así podríamos definir a los caballeros de **Silicon Knights**. Tras hacerse un hueco en la industria con *Legacy Of Kain* (**PSone**, 1996), pasaron a ser subsidiarios de **Nintendo** (*Eternal Darkness*, 2002, y *MGS: The Twin Snakes*, 2004, ambos para **GC**). Actualmente, trabajan para **Microsoft** y **Sega** America.



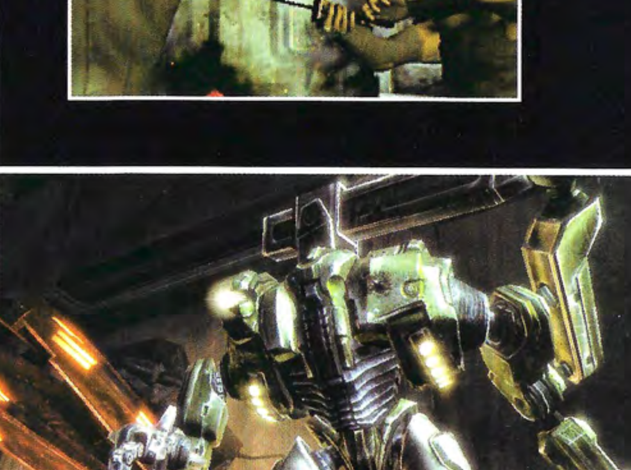




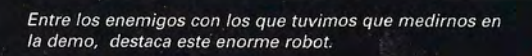


//Too Human mezcla estilos de juego de Devil May Cry y God Of War con elementos RPG de títulos como Diablo//

más de 100 horas de acción y 30 armas que podremos combinar al mismo tiempo (el uso del sable y la pistola al unísono nos permitirán, por ejemplo, desatar destructivas *melees* contra más de 100 enemigos en pantalla). Aunque en nuestra visita en primicia mundial a las oficinas centrales de **Silicon Knights** no pudimos jugar más que unos minutos a una corta (aunque intensa) demostración del juego, ***Too Human*** apunta alto de cara al **E3** de este año. Esperamos ansiosos nuevos detalles de la que está llamada a ser la aventura del año para **Xbox 360**.



Entre los enemigos con los que tuvimos que medirnos en la demo, destaca este enorme robot.

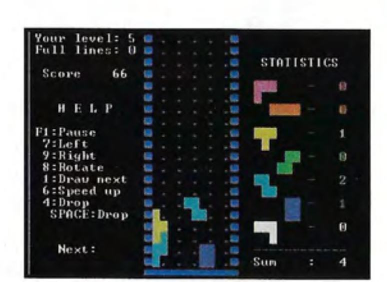


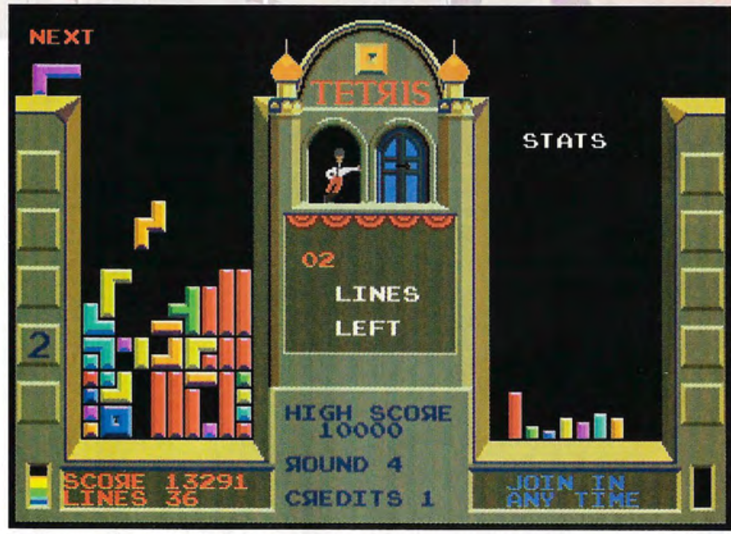
DOSSIER ESPECIAL

La historia secreta de TETRIS

Un concepto inusualmente sencillo. Unos orígenes turbios. Un título mítico: Tetris

CAMARADA TONES, EL ZAR NEMESIS Y STAN BY DE LAS ESTEPAS





Dos versiones clásicas: la original de Pajitnov, y la de arcade, especialmente diseñada para permitir partidas de dos jugadores.

Si piensas en los diez juegos más importantes de la historia de los videojuegos, aparecerá el ***Tetris***. Si piensas en cinco, reconoce que también tiene muchas papeletas para ganarse un buen puesto. Si piensas en el más importante... bueno, tú mismo, pero ten en cuenta que pocos juegos pueden presumir de ser una *killer app* en toda regla, juegos como *Sonic* para **MegaDrive** o *Halo* para **Xbox**: títulos de *software* que, por sí solos, multiplican las ventas de una pieza de *hardware*. ***Tetris*** era la *killer app* de **GameBoy**. Recuerda la fiebre acerca del ***Tetris*** que asoló todo el mundo, y recuerda a toda la gente que afirmaba jugar al ***Tetris*** mientras dormía. Quizás tú mismo lo hacías. Sin embargo, ***Tetris*** tiene una historia tortuosa y complicada detrás, una auténtica batalla de derechos que concluyó con dos versiones históricas (la de *GameBoy* y la de recreativa) y una marca que aún hoy sigue evocando un paisaje abstracto y único: piezas geométricas cayendo a velocidad vertiginosa al ritmo de tonadillas de música folclórica soviética.

//Alexey Pajitnov es el nombre de su auténtico creador//

Tetris nació en 1985, diseñado por el ruso Alexey Pajitnov en un ordenador clónico ruso llamado **Electronica 60**. Pronto fue portado a **PC** y se convirtió en un éxito entre ingenieros y *geeks* varios de la antigua U.R.S.S. Poco después, unos programadores húngaros in-


¡¡MENUDA PIEZA!!

PORTÁTIL Y VICIANTE La versión de **GameBoy** sigue siendo un clásico. Monocolor, acelerada, superventas e histórica. Todo un juegazo.



MOTIVOS DE UN MITO

Se ha dicho tantas veces que ya suena a tópico mayúsculo, pero el motivo del éxito del ***Tetris*** es doble. Primero, es sencillo de comprender, pero muy difícil de dominar. Segundo, la rápida asimilación de mecánicas multijugador desde muy tempranas versiones (y que tan bien ha entendido la reciente versión para **DS**), con los jugadores lanzándose puñeteras piezas que destrozan hasta las estrategias más sofisticadas.



tentaban hacer la conversión del programa, ya toda una fiebre en Europa del Este, a otros formatos. Oliendo el éxito, una pequeña casa de *soft* llamada **Andromeda** intentó comprar los derechos a Pajitnov sin éxito, así que negoció directamente con los húngaros. Antes de cerrar el trato, ya estaban revendidos los derechos a un tercer sello, **Spectrum Holobyte**, que editó el programa en Estados Unidos en **PC**, obteniendo una fama instantánea.

Atención, que entra en juego el gobierno ruso: a través de un sello gubernamental llamado *Elektronorgtechnica* (desde ahora, «Norg»), intentó recuperar los derechos del ***Tetris***, aunque por culpa de **Andromeda** las cuestiones legales referentes al juego eran ya



caóticas. Pero nadie tenía los derechos para las versiones portátiles, que **Norg** vende a **Nintendo** a través de **Atari**. **Tengen**, propiedad de **Atari**, decide adaptar el formato arcade a consolas domésticas... incluida la **NES** de **Nintendo**.

Llega lo gordo: **Nintendo**, en 1989, consciente del filón, denuncia a **Atari**. Y gana. **Atari** tiene que retirar de las tiendas su versión del juego, habiendo vendido 50.000 copias. **Nintendo** lanzó una nueva versión para **NES**, muy criticada (que provocó nuevos litigios entre los japoneses y **Atari** que se prolongaron hasta 1993) y, por supuesto, la avasalladora versión para **GameBoy** que vendió tres millones de copias.

A fin de cuentas, quien menos dinero vio en todo este follón fue el mismísimo Pajitnov, que fundó en 1996 **The Tetris Company LLC**. Con ella puede controlar todos los juegos que exploten el nombre «Tetris», pero no los que empleen los tetriminos en su mecánica. Es decir: los clones no oficiales del juego, compañeros de fatigas del ***Tetris*** desde sus mismos inicios, seguirán estando a la orden del día.

//La palabra mágica: tetriminos. Siete distintos//

Las aguas legales parecen haberse calmado, y la nueva versión de ***Tetris*** para **Nintendo DS** aporta algo de justicia poética a todo este asunto. Pajitnov cobrará por su invento, **Nintendo** ofrece un título histórico a las nuevas generaciones y nosotros... nosotros... bueno, nosotros si nos disculpáis, tenemos unos cuantos tetriminos que desintegrar.

Tetris DS

El gran clásico homenajea el mundo Nintendo

Viendo en acción este nuevo ***Tetris***, uno no puede evitar pensar cuántos millones más de consolas **DS** habría vendido **Nintendo** el día de su lanzamiento si hubiera regalado una copia de este juego, como hizo con la primera **GameBoy**. Y es que la inmortal creación de Alexey Pajitnov ha encontrado en la conectividad *Wi-Fi* de la **DS** el aliado perfecto para propagar su adictivo evangelio entre las nuevas generaciones de usuarios. Gracias a la generosidad de **Nintendo**, hasta diez jugadores podrán enfrentarse via *Wi-Fi* con un sólo cartucho de ***Tetris DS***. La pantalla superior mostrará en todo momento los progresos de todos. Todo el juego es un homenaje al universo **Nintendo**, tanto en los gráficos que amenizan el modo *Marathon* (la pantalla de arriba muestra una sucesión de fases de *Super Mario Bros. 3*, *The Legend Of Zelda*, etc), como la ambientación de los nuevos modos introducidos por **Nintendo**: *Catch* (*Metroid*), *Mission* (*Zelda*), *Push* (*Donkey Kong*)... Pero al final, volverás al clásico modo ***Tetris*** de toda la vida. Nadie puede resistirse a él.

//El juego que siempre irá con tu DS//



La conectividad Wi-Fi permite por primera vez jugar al Tetris contra otros usuarios sin molestos cables de por medio. ¡Hasta 10 con un sólo juego!

Los nuevos modos de juego están inspirados por clásicos Nintendo como Metroid, Yoshi's Cookie, Donkey Kong o The Legend Of Zelda.

Género > **Puzzle** Formato > **Cartucho** Compañía > **Nintendo** Programador > **Nintendo** Jugadores > **1-10**
Modos > **6** Niveles de Dificultad > **5** Texto/Doblaje > **Castellano/-** Grabar Partida > **Cartucho**

3+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,0	8,7	9,4	9,2
Nintendo ha querido compensar la habitual sobriedad gráfica de los Tetris incorporando secuencias (en la pantalla de arriba) de juegos clásicos de Nintendo, como Super Mario Bros, Zelda o Metroid.	Los mitómanos del clásico Tetris de GameBoy reconocerán aquí algunas de sus melodías (felizmente remezcladas). El resto de melodías homenajean músicas clásicas de Nintendo (Mario Bros., Metroid, etc)	¿Alguien puede poner en duda la jugabilidad y carga adictiva de Tetris? Los nuevos modos introducidos por Nintendo no están mal, pero al final, acabarás volviendo a la vieja fórmula ideada por Pajitnov.	Sólo por la mera posibilidad de conectar hasta diez DS con un sólo cartucho ya merece la pena guardar tu Tetris DS permanentemente en la funda de tu consola. Pasarán cinco años y seguirás jugando con él.





WELLTRIS
1989 / SPECTRUM HOLOBYTE / TETRISMO MULTIDIMENSIONAL

La primera secuela oficial diseñada por el propio Alexey Pajitnov, el creador de *Tetris*, llevaba el juego a las tres dimensiones. Casi más famoso fue su clon: *Block Out 3D*.



DR. MARIO
1990 / NINTENDO / TETRISMO POST-MARIO BROS

La sombra de *Mario Bros.* es alargada. En esta versión caen píldoras bicolores que sirven para eliminar los virus en pantalla haciendo filas o columnas del mismo color. Creó escuela.



COLUMNS
1990 / SEGA / TETRISMO MAL DISIMULADO

Ya que no podía licenciar el *Tetris* original, Sega acabó por inventarse el suyo propio, introduciendo complejidad en los bloques con gemas de colores. No intentaron muchos más cambios...



PUYO PUYO
1991/ COMPILE / TETRISMO EVOLUCIONADO

Creó un concepto nuevo y demoledor partiendo de la mecánica original de *Tetris*. Algo de *Dr. Mario* también hay, pero *Puyo Puyo* lo mejoró, en jugabilidad y ventas.



WORDTRIS
1992 / SPECTRUM HOLOBYTE / TETRISMO DEMENCIAL

El creador de *Tetris* es también responsable de este juego de mecánica bizarra y ligeramente intelectual. Los bloques que caen son letras, y hay que formar palabras... ¿eh?



TETRIS 2
1993 / NINTENDO / TETRISMO POST-PUYO PUYO

Más *Dr. Mario* y menos Tetris, la mecánica de la secuela nominativa que salió para NES y SNES consiste en eliminar puntos de colores al combinarlos con los bloques que van cayendo.

10 secuelas de Tetris

Clásico entre clásicos, el puzzle primigenio cuenta con una abundante prole, a veces no oficial. Repasamos el grado de tetrismo de algunas.





PUZZLE BOBBLE
1994 / TAITO / TETRISMO DE CANICAS DE COLORES

También conocido como *Bust-a-Move*, fue la conversión del célebre *Bubble Bobble* al mundo de *Tetris*. En lugar de caer bloques, se disparan bolas de colores que hay que combinar, claro.



ZOO KEEPER
2003 / SUCCESS / TETRISMO ANIMAL Y LIGERO

Aunque es un hijo bastardo y de refilón de *Tetris*, la mecánica del clásico se respira en este fantástico *puzzle*: hay que hacer tríos o cuartetos con los animalillos. Al desaparecer, caen más.



LUMINES
2004 / Q ENTERTAINMENT / TETRISMO DE CIENCIA-FICCIÓN

De apariencia muy lejana pero mecánica extremadamente próxima: bloques formados por cuadrados de colores van cayendo y hay que hacerlos desaparecer antes de que llenen la pantalla.



METEOS
2005 / Q ENTERTAINMENT / TETRISMO ZUMBÓN

Probablemente la secuela disimulada más descacharrante. Conforme se combinan los bloques de colores correctamente, unos cohetes los impulsan hacia el infinito y más allá.

SCARFACE THE WORLD IS YOURS

La película de culto de Al Pacino, convertida en un videojuego



El juego arranca justo en el momento en que finalizaba la película original.

El pasado 24 de marzo, **Vivendi Universal** presentó a nivel europeo ***Scarface: The World Is Yours***, el prometedor videojuego inspirado en la célebre película de Brian De Palma, que actualmente está desarrollando **Radical Ent.** Con más de 300 periodistas de Europa, Asia y América convocados, **Vivendi** buscó un lugar especial para la presentación del juego, en concordancia a la filosofía de vida de Tony Montana, el protagonista de ***Scarface***. Y lo encontró en Marbella. Una semana antes de ocupar las primeras páginas de los periódicos por la detención de su cúpula municipal por corrupción, la «perla» de la Costa del Sol acogió la faraónica presentación, donde no faltó el lujo ni las chicas ligeras de ropa. El hotel de cinco estrellas Gran Lujo Los Monteros y el exclusivo Club de Playa *La Cabane* fueron el escenario de los diversos actos organizados por **Vivendi Universal**, donde tuvimos ocasión de ver el juego, echar una partida y hablar con algunos de sus desarrolladores. Al contrario



BAJO EL SOL DE MARBELLA

El club de playa La Cabane fue el escenario elegido para mostrar el juego, hablar con los desarrolladores y echar una partida. Para ser sinceros, lo mejor estaba en el exterior, tomando el sol y unas copitas, mientras esquivabas a las chicas en bikini. En homenaje al filme, un helicóptero sobrevoló la piscina, desde el que se ahorcó a un maniquí (como lo que le sucedía a F. Murray Abraham en la película).





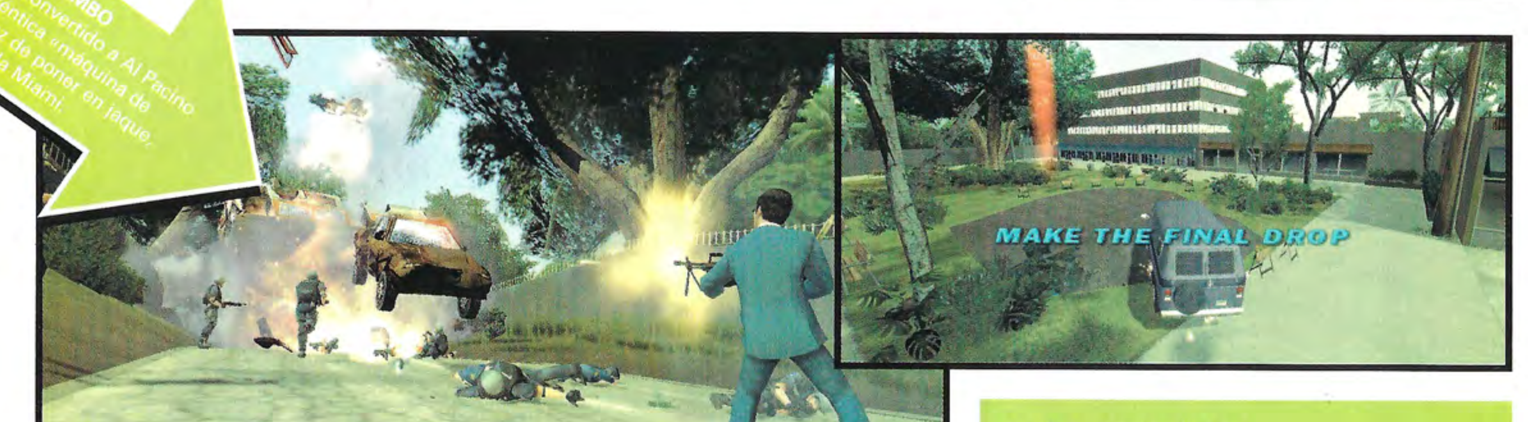
NEMESIS

de lo sucedido con **EA** y *El Padrino*, **Vivendi** sí consiguió convencer a Al Pacino para que prestase su rostro al juego, recuperando un papel que le ha convertido en todo un icono de la cultura *Hip-Hop*. Tony Montana, un «balsero» cubano, llega a las costas de Florida a principios de los años 80 para convertirse en uno de los mayores capos de la droga de Florida. El juego arranca justo donde acaba la película dirigida por Brian De Palma en 1983. Si en el filme Montana caía bajo las balas de los sicarios de Sosa, su antiguo socio, en el juego lograrás salir vivo de la encerrona para volver a empezar de cero, reconstruyendo tu imperio criminal. La mecánica será parecida a la de un *GTA*, con la diferencia de que Tony no seguirá las órdenes de nadie. Buscará nuevos socios para dar salida a los cargamentos de droga, sobornará a la policía y contratará sicarios y asesinos profesionales que le ayudarán a llevar a cabo su venganza contra Sosa. Tal y como se esperaba de **Radical Entertainment** (autores de ese par de joyas llamadas *The Simpsons Hit & Run* y *The In-*

MIAMI

Radical ha recreado algunas de las localizaciones originales de la película, como el Club Babylon o Díaz Motors.

RÍETE TU DE RAMBO **Radical** ha convertido a Al Pacino en una auténtica «máquina de matar» capaz de poner en jaque, él solito, a toda Miami.



LA CASA POR LA VENTANA

Vivendi no escatimó en gastos a la hora de presentar ***Scarface*** a periodistas venidos de todas partes del mundo. El hotel de cinco estrellas Súper Lujo Los Monteros acogió a una verdadera horda de informadores, algunos de los cuales perdieron la vista durante algunas horas al ver de cerca a las despampanantes chicas que se paseaban en bikini por todo el hotel.

UN ICONO CULTURAL

Denostada por algunos críticos en el momento de su estreno, ***Scarface*** (1983) se ha convertido con el paso de los años en una película de culto, especialmente entre la comunidad Hip-Hop. Raperos de todo tipo y condición han rendido pleitesía a Tony Montana, cuya imagen se ha convertido en una fábrica de hacer dólares: tiene hasta su propia línea de muñecos de acción.



credible Hulk Ultimate Destruction) el juego ofrece una fiel recreación del Miami de principios de los años 80, aunque la atención del jugador se la lleva sin duda la perfecta recreación de los rasgos de Al Pacino. Aunque el juego finalmente no contará con su voz, Pacino ha supervisado en todo momento el desarrollo de ***Scarface***. El resto de reparto de voces es impresionante: James Woods, Jay Mohr, Michael York, Steven Bauer y una sorpresita que prepara **Vivendi** para cada uno de los paises europeos donde ***Scarface*** será comercializado. No podemos contar nada de momento sobre quién han contratado de España para el doblaje, pero los *fans* ingleses alucinarán al descubrir entre el reparto de voces a Lemmy Kilmister, el carismático líder de *Motörhead*. ***Scarface: The World Is Yours*** no llegará a las tiendas hasta después del Verano, posiblemente hacia el mes de octubre. Durante todo este tiempo, **Radical Entertainment** se dedicará por completo a desarrollar *Drug Wars*, uno de los modos de juego más ambiciosos y polémicos que ofrecerá ***Scarface***, en el que tendrás que controlar todo tu cartel de droga frente a tus competidores y que será la guinda a un videojuego que seguro dará mucho que hablar.


7+
www.pegi.info
Daxter © 2006 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Ready At Dawn Studios. Daxter is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Daxter lo soluciona casi todo.
Medio nutria, medio comadreja. Caos total. Es Daxter al rescate y esta vez va de exterminador de plagas secreto. Únete a sus aventuras en su intento por salvar, de una manera un tanto peculiar, a su mejor amigo Jak.
Daxter. La aventura más disparatada en PSP.
PSP
Daxter
yourpsp.com/daxter



Quizás los fans de Xbox 360 no tienen exactamente esto en mente cuando se habla de la potencia gráfica de la consola, pero el juego de Rockstar es avasallador en ese aspecto: rostros expresivos y que reaccionan al juego, texturas de las ropas ultrarrealistas y cambiantes según avanza cada set... puro caramelo gráfico. Sudoroso, pero imponente.



Rockstar Games Presents

Table

¿Riesgo demencial o apuesta sobre seguro? Desvelamos el secreto tras lo último de Rockstar

La noticia era tan extraña que algunos la tacharon de *fake*. **Rockstar**, famosos dentro de la industria del videojuego por sus juegos excesivos, hiperviolentos, inmensos y dueños de un sentido del humor no siempre bien entendido, como la serie *GTA* o *Manhunt*, hacía un juego de *ping-pong*. Los aficionados a los videojuegos nos solemos quejar de que en los medios se nos estigmatiza y crucifica con tópicos e ideas preconcebidas, y luego somos nosotros mismos los que etiquetamos sin piedad a la gente que trabaja dentro de la industria. No paramos de pedir juegos que no sean solo gráficos más bonitos y espectacularidad mal entendida, y cuando alguien lo propone de verdad... nos seguimos quejando.

Estamos convencidos de que en **Rockstar** sabían que ***Table Tennis*** iba a ser recibido con comentarios irónicos desde su mismo anuncio. Sabían que la única manera de hacer callar sarcasmos como «las pelotas serán explosivas, ¿no?» o «seguro que puedes tatuar a tu jugador y destripar a los rivales con la pala» era facturando un juego impecable, y por eso cuando fuimos invitados a las oficinas de **Take 2** para comprobar qué podía

Dándolo todo

Buena parte de la redacción de **Superjuegos** se presentó en las oficinas de Take 2 para tantear la primeras voleas de ***Table Tennis***. El resultado: un buen rato de entrenamiento previo para hacerse con los controles y un campeonato que se saldó con la victoria del rompevértebras **Aka**.





A la izquierda, Doc se come entre aullidos de frustración una virtuosa volea de John Tones. A la derecha, Aka sostiene el premio que se llevó por su merecido triunfo: un apetitoso iPod Nano.



JOHN TONES

[XBOX360]

definirse como «el tenis de mesa según **Rockstar**», no tenemos más remedio que reconocerlo: nos picaba la curiosidad.
Y el resultado fue, en cierto modo, el único capaz de colmar las expectativas más exigentes: en vez de tirar por el camino de la excentricidad y la caricatura (como suelen hacer los simuladores de deportes alternativos al estilo del *Tony Hawk's...*) o de las vacuas y derrochonas licencias de deportistas y campeonatos (como los superventas futboleros), **Rockstar** ha pulido hasta un grado de detalle que roza el absurdo todas las variables que pueden influir en un partido de tenis de mesa: las características de cada jugador (cada uno con una potencia, velocidad y habilidades únicas), el material de la mesa, la increíble física de la pelota, la pista, el ambiente... Y ha desarrollado, por lo que hemos podido ver en esta primera fase de juego, una mecánica que es a la vez sencilla y profunda. Quizás el título con el que resulte más fácil de comparar este ***Table Tennis*** sea el aún hoy para muchos imbatible *Virtua Tennis*: las partidas machacabotones están permitidas, pero también los enfrentamientos más técnicos. A un medio camino increíblemente preciso entre el *arcade* y la simulación, ***Table Tennis*** no propone artificios ni homenajes a la fuerza o la potencia desmesurada. Con cierta madera de juego clásico de deportes, ***Table Tennis*** es un juego acerca de la precisión y la habilidad.
Y qué multijugador. Después de enfrascarnos en varias partidas de una intensidad y frenetismo que ya querrían otros deportes mal llamados reyes, podemos garantizar que ***Table Tennis*** va a ser una de las mayores bazas para el futuro de *Xbox Live*.
La pregunta que hacíamos al principio, pues, se responde sola. Ni tontos ni locos. En **Rockstar** lo que son es listos. Muy listos.

PIQUES LEGENDARIOS
Podemos garantizar sin miedo a error que las portentosas virtudes multijugador de ***Table Tennis*** destrozarán más de una amistad





Trazados

De entre los 35 circuitos que comprende el juego, nos quedamos con los urbanos, que son los que aportan más belleza y variedad al juego. Los usuarios de GT se los sabrán al dedillo.

En el modo Tourist Trophy tendrás que obtener 4 licencias para competir.

La fidelidad y realismo también se extiende al equipamiento del piloto: mono, cascos, guantes...

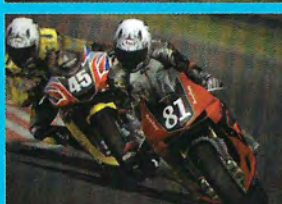


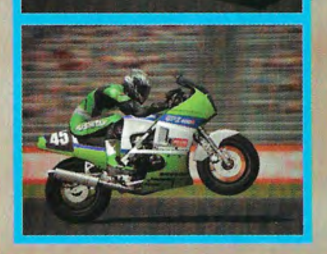


Las Máquinas

Uno de los principales atractivos de ***Tourist Trophy*** es la ingente cantidad de motos que podrás encontrar. En total, unas 125 máquinas que van desde modelos clásicos de los años 80 hasta los más potentes de hoy día.











REPLAY
No podía faltar en un juego de Polyphony Digital una opción para disfrutar con espectaculares repeticiones, y también fotos.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E.
Programador > Polyphony Digital País > Japón

Tourist Trophy

Si eres un apasionado de las motos, lo último de Polyphony Digital te permitirá disfrutarlas desde el salón de tu casa

De cuatro a dos ruedas. Un arriesgado paso para **Polyphony**, que por lo que se puede ver en la versión americana del juego, les ha salido bastante bien. Yamauchi-san, aunque más bien habría que hablar de su alumno más aventajado, Takamasa Shichisawa, ha sabido reflejar su pasión por las motos en ***Tourist Trophy***. Todo apunta a que la versión PAL va a tener pocas variaciones respecto a la original. Esto supone que te encontrarás con un amplio catálogo de modelos japoneses. Los fabricantes europeos están representados por Ducati, Aprilia, BMW, Triumph, MV Agusta y, por Estados Unidos, Buell. Todas y cada una de las máquinas han sido reproducidas como copias fidedignas del original. Aspecto y comportamiento sobre el asfalto. Fieles a su trayectoria en la serie *Gran Turismo*, **Polyphony Digital** ha realizado un trabajo de adaptación formidable. El motor gráfico de *GT4* modificado, es el esqueleto sobre el que se sustenta ***Tourist Trophy***. A partir de ahí, con los circuitos prácticamente idénticos (aunque se ha añadido el de la Ricardo Tormo, en Valencia) se han podido concentrar en el diseño de las motos y en recrear su dinámica con una perfección casi absoluta. La suspensión, el sonido del motor y en definitiva todos los aspectos que van a hacer que conducir cada una de estas máquinas sea un espectáculo único. Lanzamiento en mayo. **R. DREAMER**

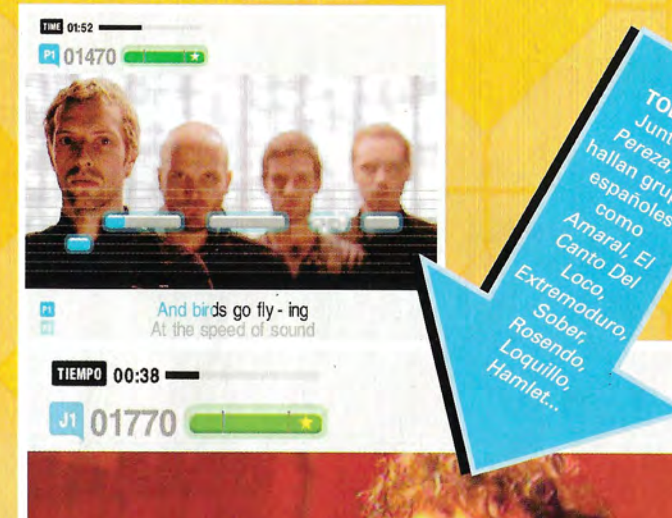
Género > **Party Game** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Sony C.E.**
Programador > **Sony C.E.** País > **Reino Unido**

SingStar Rocks!

Ve avisando a tus groupies, ¡ya tienes nuevo disco para cantar!

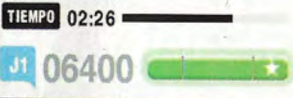
Ya queda menos para hacer el fiestón del Verano con tus amigos... Ya sea para celebrar que has aprobado todas o que repites curso, querrás reunirte con tus colegas para cantar las nuevas canciones de la próxima entrega de *SingStar*, que sale a la venta el 7 de junio. *Pereza, Pienso en aquella tarde; El Canto Del Loco, Besos; Sôber, Arrepentido; Barricada, No hay tregua; Mago de Oz, La costa del silencio...* Un total de 24 canciones de artistas españoles componen la edición ***Rocks!***, más otras seis que se han conservado de la versión inglesa, entre las que se halla *Speed of sound* de *Coldplay* o *Everybody's changing*. Te aseguro que no podrás resistir a la tentación a pesar de que no son canciones estrictamente *rockeras*. Pero, al fin y al cabo, lo que se espera de una saga como ésta es poder seguir jugando y cantando nuevos *singles* de éxito reciente y de antaño. La mecánica de juego tiene ya muy pocos secretos, pues es la misma de siempre: hacer que tus cuerdas vocales alcancen el tono que aparece indicado en pantalla, pues al final de la actuación el juego valorará cómo lo has hecho. Continúan los modos para ocho jugadores, el Dueto, la posibilidad de conectar una cámara *EyeToy* para que te puedas ver en pantalla en lugar del *videoclip* original del artista y, entre otros muchos otros, la posibilidad de seleccionar las canciones a modo de popurrí al estilo del famoso programa que presentaba Alonso Caparrós. Las risas y los piques están asegurados. ➾ **ANNA**

//Un total de 30 nuevos singles para seguir cantando//



TODO Ñ Junto a Pereza, se hallan grupos españoles como Amaral, El Canto Del Loco, Extremoduro, Sober, Rosendo, Loquillo, Hamlet...











Además de la entonación, también se evaluará la pronunciación de todas las palabras de la canción. La interpretación corre por tu cuenta.



LA ELEGANCIA DEL CABEZAZO Lobezno no es conocido precisamente por andarse con remilgos. Su recio cráneo de adamantium da fe de ello.

Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Activision
Programador > Z-Axis País > EE.UU.

X-Men 3

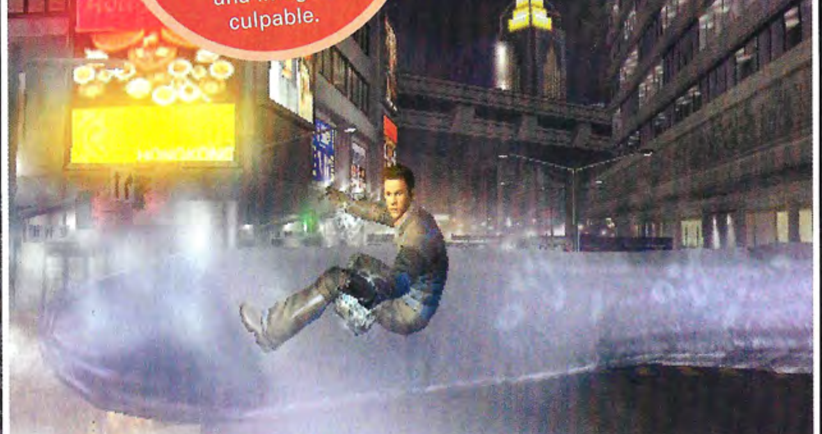
Los mutantes se acercan a su decisión final... descubre el comienzo

X-Men 3, ***El Videojuego Oficial*** está a puntito de caramelo. A mediados de Mayo estará en las tiendas, unos diez días antes que la película en los cines. Era de esperar que vinieran juntos y de la mano, pero tiene su aquél más allá del marketing, ya que ***X3*** sirve de puente entre *X-Men 2* y el nuevo filme. De hecho, el propio guionista de ambas, Zak Penn, y el guionista por antonomasia de *La Patrulla X* comiquera, Chris Claremont, se han encargado personalmente de tejer la historia del juego para conectar las líneas argumentales. Así se explica a lo largo del mismo por qué Rondador Nocturno no aparece en ***X3: La Decisión Final***, y cómo el Hombre de Hielo consigue hacerse un hueco como miembro activo del grupo. Tres son los protagonistas de esta nueva entrega de la saga: Rondador Nocturno, el Hombre de Hielo y, como no podía ser de otro modo, Lobezno. Cada uno cuenta con misiones propias. Lo primero que llama la atención del juego es precisamente que las diferentes habilida-



RUMORES Y CENTINELAS
La presencia en la película de Centinelas ha generado una gran expectación. Aquí, una imagen culpable.





Ni Chris Claremont hubiera imaginado un Hombre de Hielo tan... molón.





des de cada personaje marcan el tipo de misión y, por tanto, su mecánica. La sensación de ir casi, casi cambiando de género a la vez que de personaje está ahí en mayor o menor medida. Con Rondador todo gira en torno a la agilidad, el uso efectivo del escenario y, por supuesto, su poder de teletransportación. Éste último resulta muy intuitivo de manejar, y considerablemente divertido y resultón: sirve tanto para desplazarse como para sacar ventaja en las situaciones de combate, permitiendo aparecer detrás de los enemigos. Lobezno es todo fuerza bruta y cuchillas afiladas, y sus misiones consisten en un *seek-and-destroy* de los de toda la vida. Por último, con el Hombre de Hielo y su capacidad para moverse deslizándose por un tobogán de hielo, el juego se acerca levemente a un simulador de vuelo (enemigos voladores, opción de «seguimiento» de objetivos...).

//Mejor en 360 que en PS2, pero sin nota//

X3 transcurre prácticamente en las mismas localizaciones que la película. Del mismo modo, los personajes secundarios que sirven de apoyo a los principales en algunos momentos y los enemigos son también viejos conocidos. En la *beta* que hemos podido probar encontramos algunas cosas que convendría pulir, como una cierta languidez en la dinámica de Lobezno. La versión para **360** luce considerablemente mejor que la de **PS2**, aunque sí se echa en falta un poco más de espectacularidad visual. Habrá que esperar a la versión definitiva... **STAN BY**

Lo que te rondaré, morena

El héroe que más nos ha impresionado ha sido Rondador Nocturno. Gran parte de la esencia del personaje está aquí: una suerte de diablillo saltimbanqui que trepa, acecha y se mueve a base de *pufs* teleportistas. Casi hace olvidar los defectos.



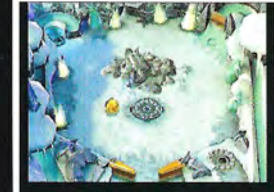
Género > **Pinball** Formato > **Cartucho** Compañía > **Nintendo**
Programador > **Fuse Games** País > **Reino Unido**

Metroid Prime Pinball

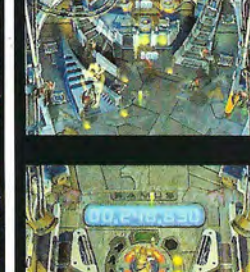
Se abre la veda de pinballs increíblemente extraños. Hoy: Samus Aran.

Reconozcamos que la idea de partida era tan demencial que podía dar pie a una marcianada inolvidable o a un experimento fallido más: convertir la serie de exploración y acción de Nintendo protagonizada por Samus Aran en un *pinball* con la heroína galáctica en casi permanente estado esférico gracias al modo *morphball* de su armadura. La cuestión es que los precedentes no eran muy halagüeños: Fuse Games, responsables de aquel *Mario Pinball Land* para **Gameboy Advance** de estremecedor recuerdo se empiezan a ganar fama de especialistas en convertir a los personajes de Nintendo en bolas de *pinball*. El resultado es abismalmente distinto, hasta tal punto que ***Metroid Prime Pinball*** promete ser el mejor juego de su género para una portátil. Varios decorados clásicos de la serie (naves piratas, planetas helados y selváticos -los dos clásicos ambientes de *Metroid*-) se convierten de forma inteligente y efectiva en mesas de *pinball*, con todos los elementos dinámicos y puntuables que cabe esperar (rampas, túneles, champiñones) y unos cuantos de cosecha propia, como los minijuegos en los que Samus recupera su forma humanoide y protagoniza pruebas de puntería y reflejos. Añadamos una excelente física para la *morphball* y un buen uso de la doble pantalla de la consola, y podemos esperar toda una sorpresa ➡ **JOHN TONES**

//El punto de partida es excéntrico, pero el resultado es sorprendente: es el mejor pinball portátil//



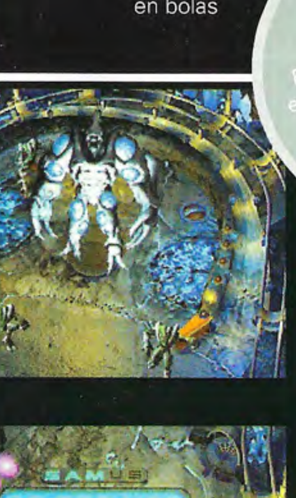



Las partidas multijugador permiten las competiciones a ocho bandas, intentando superar la puntuación de los rivales, y cada uno en su propia mesa.

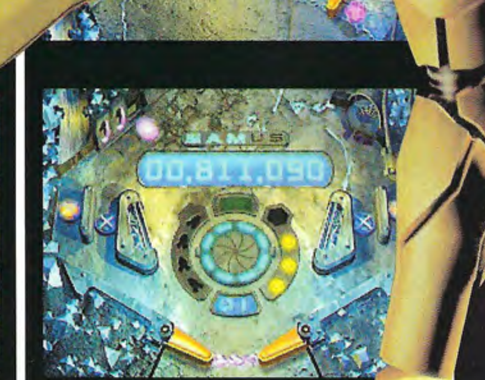
RUMBLE, RUMBLE

El juego lleva incluido el cartucho Rumble Pak, lo que garantiza aún mayor realismo en la simulación de pinball










PlayStation.2
LISTILLO
no da una
TRAMPOSO
SABELOTODO
Pon a prueba tus conocimientos y tu amistad
¿Crees que lo sabes todo en deportes, geografía, celebridades, música, cine...?
¿Por qué no os ponéis a prueba tus amigos y tú para descubrir lo inteligentes que sois realmente? Con más de 5000 preguntas, fotos y vídeos de cultura general. Buzz!™: El Gran Reto trae más presión, más competición y más Buzz!™
BuzzTheGame.com
3+
www.pegi.info
PlayStation.2
BUZZ!
EL GRAN RETO



Género > Arcade de conducción Formato > DVD-ROM, UMD y cartucho
Compañía > Codemasters Programador > Supersonic Software País > Reino Unido

Micromachines V4

Vuelve un clásico absoluto de la conducción descerebrada en versión microscópica. Agarra la lupa y pisa a fondo

ARMAS LIGERAS
25 *power-ups* podrán recogerse durante las carreras. Entre ellos está el devastador martillo gigante.

La serie *Micromachines* es indiscutible símbolo de diversión multijugador a altas velocidades. Basada en la popular línea de minúsculos vehículos de juguete que arrasaron parqués de medio mundo durante la pasada década, todos los videojuegos que han formado parte de la franquicia (este es el séptimo), en muy dispares formatos, han conservado características comunes: escala ridícula para los automóviles (que ascienden esta vez a 750 modelos distribuidos en 25 categorías), circuitos ambientados en escenarios cotidianos a tamaño gargantuesco -no faltan los clasicazos: mesas de billar, jardines de todo tipo y cocinas-, trazados sinuosos y abundancia de *power-ups* salidos de un dibujo animado anfetamínico. La mayor innovación de esta entrega es una bienvenida incursión en las tres dimensiones que, en la beta de *preview* para **PS2** que hemos probado, logra mantener toda la jugabilidad clásica multiplicando los desafíos de los circuitos y proponiendo cambios de nivel y obstáculos mucho más espectaculares (y peligrosos) que los de anteriores entregas. **JOHN TONES**

LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES

PlayStation® 2

REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

#64 / MAYO 2006
ESPAÑA: 6,00 €
CANARIAS: 6,15 €

GRUPO ZETA 30 aniversario

FIFA WORLD CUP GERMANY 2006

¡EL MUNDIAL SE JUEGA EN TU CONSOLA!

© 2002 FIFA TM

© 1974 FIFA TM

Y ADEMÁS GUÍAS COMPLETAS DE TOMB RAIDER LEGEND & ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

PEREZA, EL CANTO DEL LOCO, COLDPLAY Y MUCHOS MÁS EN...

SINGSTAR ROCKS

Kingdom Hearts 2 / Daxter / Rogue Galaxy / Hitman Blood Money / Talkman y mucho más...

¡¡FINAL FANTASY XII: YA HEMOS PROBADO LA NUEVA OBRA MAESTRA DE SQUARE ENIX!!



DEMOS JUGABLES

01. HITMAN: BLOOD MONEY 02. OUTRUN 2006: COAST 2 COAST
03. TOMB RAIDER LEGEND 04. BLACK 05. DRIVER PARALLEL LINES
06. TOCA RACE DRIVER 3 07. WE LOVE KATAMARI
08. 24: EL JUEGO 09. SONIC RIDERS





Género > **Motociclismo** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **THQ** Programador > **Climax**
País > **Reino Unido**

Moto GP'06

La exitosa franquicia de Climax calienta motores en 360...



Tras convertirse en toda una referencia dentro de los simuladores de motociclismo en 128 *bits* (las tres primeras entregas atesoran más de 1,5 millones de copias vendidas y una excelente crítica por parte de prensa y público), las motos de la prolífica compañía **Climax** (creadores de la saga *ATV Offroad* y *Sudeki*, entre otros) dan el salto a la nueva generación de consolas con un título que respeta los mismos esquemas que el último y excelente *URT3* potenciando el apartado gráfico a niveles que sólo una máquina como **Xbox 360** puede ofrecer. Con unas cifras a nivel gráfico sobrecogedoras (se han empleado más de 25.000 polígonos para recrear cada una de las monturas y 10.000 en el caso de los pilotos), el juego nos presenta dos completos modos de juego donde podremos experimentar un excelente y completo manejo (a la par que sencillo e intuitivo) de nuestra máquina de dos ruedas: el clásico *Grand Prix* (GP), con un total de 17 circuitos (tres de ellos totalmente nuevos), actualizado con los datos de las temporadas 2005/06 y el vibrante *Extreme*, que nos permitirá disfrutar de la velocidad en su estado más puro a lo largo de otros 17 escenarios. Por último, las funciones multijugador que ofrece *Xbox Live!* nos dan la oportunidad de medirnos a otros 15 corredores al mismo tiempo (en cualquiera de las dos modalidades) dando un nuevo ejemplo al resto de sistemas de entretenimiento del verdadero significado de «juego On-line». Aunque la *beta* a la que hemos tenido acceso aún presenta ciertas carencias a nivel técnico (seguimos esperando los 60 fps prometidos por los desarrolladores), el conjunto global nos hace esperar un resultado final más que prometedor. ***Moto GP'06*** saldrá a la venta en el mes de Junio. En nuestro próximo número encontrarás las impresiones finales de esta primera incursión de la franquicia de **Climax** en próxima generación. GRADIUS

//Moto GP URT'06 saldrá a la venta en Junio en su mejor y más completa entrega hasta el momento//







MÁXIMO DETALLE
El apartado gráfico nos muestra unas monturas y pilotos dotados de una gran solidez y detalle.

Opciones

Entre las múltiples variables que encontraremos, las de customización de nuestra montura son las que disponen de una mayor peculiaridad. Desde crear nuestros propios logos a modificar el color de cualquier zona.



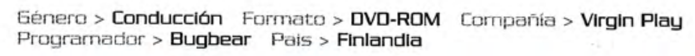


CAÍDAS

El potencial de Xbox 360 se pone de manifiesto en nuestros encontronazos con el duro asfalto. Las secuencias son estremecedoras.

Modos de juego

Los dos encierran grandes dosis de simulación, aunque las carreras del modo *Extreme* dan rienda suelta a la velocidad más endiablada. Los fans de los Grandes Premios disfrutarán con las temporadas 2005/06 de la modalidad *Grand Prix*.



Género > **Conducción** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Virgin Play**
Programador > **Bugbear** País > **Finlandia**

Flatout 2

Cuando las carreras se convierten en profesión de riesgo para los pilotos más aguerridos





Ocho participantes competirán en cada carrera. El uso de los «nitros» será fundamental.

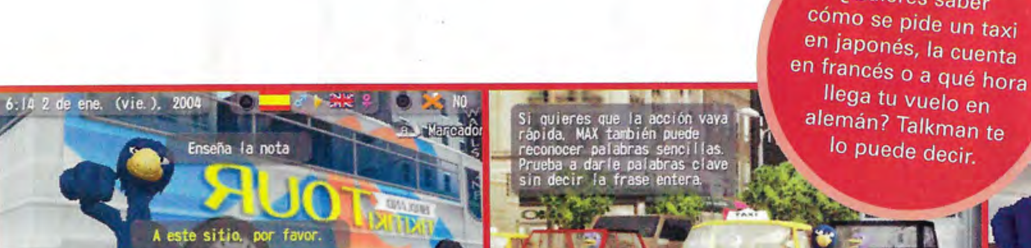


Seguro que recuerdas la primera entrega del juego que nos ocupa por las divertidas (y algo sádicas, la verdad) escenas que ocurrían cuando los vehículos sufrían un impacto de considerable importancia. El conductor salía disparado a través del cristal y acababa tirado sobre la carretera. Incluso había algunos minijuegos que proponían jugar con este divertido efecto. Pero aparte de estos detalles cómicos, el juego era un divertido arcade de velocidad todo-terreno que destacaba sobre todo por su impresionante motor físico. Para esta secuela los programadores finlandeses han decidido rescatar la misma mecánica, pero dándole un lavado de cara y añadiendo multitud de elementos. Por lo que hemos jugado hasta ahora, merece que su éxito sea al menos el mismo que el de su predecesor (que ha funcionado bastante bien en Europa). Para empezar, si antes todas las competiciones transcurrían en entornos campestres, ahora también podrás recorrer circuitos urbanos llenos de bifurcaciones y caminos alternativos. Todos los recorridos se encuentran plagados de elementos destructibles, que te reportarán ese empuje extra en forma de «nitro» que requiere cada carrera. Los vehículos también han cambiado. A pesar de que siguen sin ser reales, los ocho participantes en cada prueba podrán elegir desde los conocidos «muscle cars» americanos medio destartalados a *pick-ups* e incluso coches de calle modificados y deportivos de lujo. El modo Carrera, eje del juego, ofrece ahora mucha más libertad a la hora de progresar, y con el dinero obtenido podrás ir mejorando tu vehículo y adquirir uno nuevo. La oferta la redondean los divertidos *Stunt Events* y la competición On-line en ambas consolas. **LAST MONKEY**

VUELA VUELA
En los «stunt events» tendrás que lanzar a tu conductor para conseguir diferentes propósitos, como derribar bolos

¡AYUDA!

¿Quieres saber cómo se pide un taxi en japonés, la cuenta en francés o a qué hora llega tu vuelo en alemán? Talkman te lo puede decir.











Género > **Aprendizaje** Formato > **UMD** Compañía > **Sony C.E.** Programador > **SCEJ** País > **Japón**

Talkman

Convierte tu PSP en una herramienta imprescindible para recorrer el mundo

Sony abre la veda a un nuevo tipo de *software* para **PlayStation Portable**. Combinando el potencial de su consola portátil con *gadgets*, en este caso un micrófono, la aventura de un grupo interno de desarrollo de la compañía, nos mete de lleno en el aprendizaje de idiomas. ***Talkman*** ha sido un éxito en Japón, y la versión europea promete irle a la zaga. Incorpora un total de 6 idiomas: español, italiano, francés, alemán, inglés y japonés. A pesar de los rumores, ***Talkman*** no es un traductor simultáneo sino un juego en el que podemos aprender frases básicas de las lenguas mencionadas de una forma divertida. Por ejemplo, en una interesante prueba de reconocimiento de voz. La máquina nos irá proponiendo diferentes oraciones para que las pronunciemos. Serán captadas a través del micrófono y analizadas por el *software* que emitirá un veredicto sobre la exactitud de nuestra vocalización. Si conseguimos una pronuncación perfecta, desvelaremos una pieza de un *puzzle*. También nos encontramos con la versión contraria, para ver qué tal andamos de oído en lenguas extranjeras. Pero ***Talkman*** no se reduce a estos dos minijuegos, posee también útiles herramientas como un conversor de moneda, y una completa lista de situaciones a las que nos podemos enfrentar al viajar a otro país. Qué decir en el aeropuerto, buscando transportes, en un restaurante y así hasta completar un total de 28 hipotéticos casos. Sin duda, será necesario cambiar el chip para acercarse a esta nueva utilidad de **PSP**. Y después de probarla hemos comprobado que es muy precisa y muy útil. **R. DREAMER**



Talkman tiene un completo menú de herramientas muy útiles y divertidas.



Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E.
Programador > Project Siren País > Japón

Forbidden Siren 2





Las posibles acciones a realizar aparecerán en pantalla y se ejecutarán pulsando X. Saltos, utilizar armas y demás posibilidades.

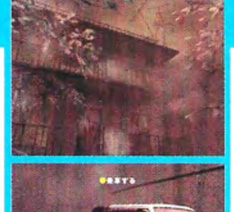
La saga indaga otra vez en una atmósfera asfixiante pero dando una oportunidad a los neófitos en el género

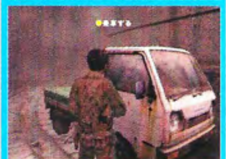
Project Siren vuelve a la carga con una segunda incursión en el *Survival Horror*. Mantienen la ambientación inquietante del *Forbidden Siren* original, con la extraña sensación que producen los gráficos realistas bañados por un filtro que avejenta su aspecto. Sin duda, el grupo de desarrollo ha realizado mejoras en el apartado visual, que sobre todo se centran en el ya dicho fotorrealismo, con rostros de mayor expresividad y unas animaciones más fluidas. Por otro lado, el juego vuelve a utilizar la complicada línea argumental de la primera entrega, que habrá que desenmarañar misión a misión para obtener el *puzzle* completo de la historia. Como gran aliciente, aparte del misterio que envuelve a la isla en la que se desarrolla la aventura, se ha mejorado también el control, haciendo más intuitivo el uso de las armas y del personaje en general. De nuevo se recurre a la «vista ajena», para ver a través de los ojos de los muertos vivientes, que en esta ocasión añaden una nueva especie a sus criaturas. Además de los conocidos *Shibito*, ahora tendrás que enfrentarte con unos seres más rápidos y traicioneros, los *Yamibito*. El misterio será desvelado este verano, cuando ***Forbidden Siren 2*** tiene previsto su lanzamiento. R. DREAMER

//Una nueva especie de enemigos, llamados Yamibitos//

En el Infierno

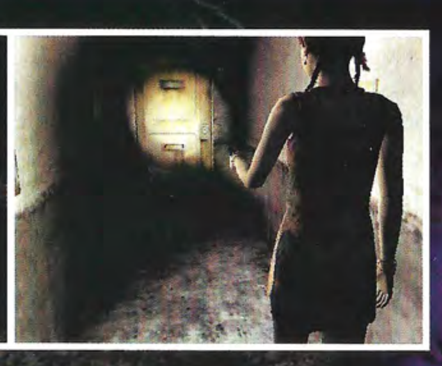
La isla de Yamijima es el escenario de esta segunda parte. Otra vez, una extraña sirena comienza a sonar y el mar parece convertirse en sangre. Una serie de visitantes, de lo más heterogéneo, se verán atrapados en la ínsula por sus antiguos habitantes. Los 40 personajes irán hilando sus destinos para dar forma al intrincado guión que vuelve a tener el juego.











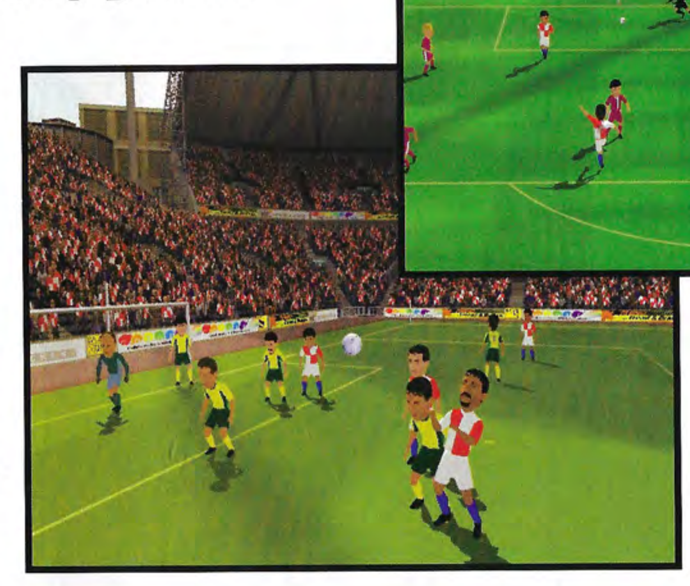
Género > **Deportivo**
Formato > **DVD ROM**
Compañía > **Codemasters**
Programador > **Kuju Entertainment**
País > **Reino Unido**

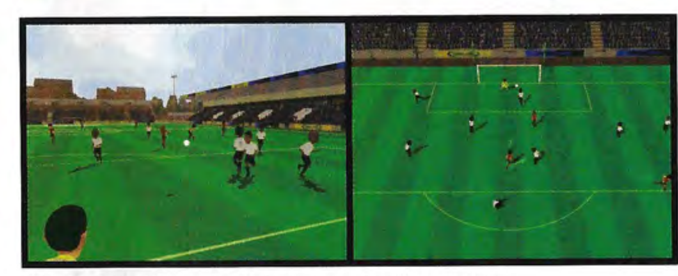
Sensible Soccer

Aunque se han hecho algunos cambios vuelven a fiarlo todo a la jugabilidad

MÁS RIGUROSO Aunque sigue siendo un poco «fantástico», en algunos temas sí han avanzado y ya hay fuera de juego, cansancio y cosas así.

Hace ya unos años, vivimos con ***Sensible Soccer*** algunos de los momentos más divertidos que nos ha proporcionado jamás un juego de fútbol. Lo más curioso es que, en realidad, aquel juego no tenía casi nada. Simple, nada realista, jugadores minúsculos y muy pobremente animados, balón desproporcionado, sin apenas modos de juego… ¿Dónde estaba entonces su encanto? En su impresionante jugabilidad. Cualquiera podía jugar y todo el mundo se lo pasaba bien. Hoy, diez años después, ***Sensible Soccer*** vuelve a las andadas con las mismas armas. Cuando los demás intentan que los jugadores sean un calco de los reales y hasta que se les vea el vello de los brazos… aquí insisten en personajes mínimos, gráficos sencillos y vuelven a fiarlo todo a la jugabilidad. Ya no es exactamente la misma perspectiva y a los jugadores ya se les distingue por algo más que el color del pelo, pero es el mismo estilo de juego. ¿Volverá a funcionar? **DE LÚCAR**





Velocidad frenética, estilo de juego muy sencillo, ocasiones constantes y efectos imposibles, son algunas de sus bazas.

Un clásico

Sensible Soccer sigue apostando por las mismas armas. Aunque por su aspecto pueda parecer un juego de fútbol de hace mil años, su jugabilidad sigue siendo algo absolutamente genial. Merece la pena probarlo.





TOMB RAIDER LEGEND







Sin renunciar a sus principios, esta séptima entrega revoluciona y resucita la saga de Lara

Puede que ya no tenga la repercusión de antaño y que hayan aparecido otros títulos con desarrollo y calidad similares, pero no hay duda de que la nueva versión de las aventuras de esta sexy arqueóloga es la mejor de todas cuantas han aparecido. El título original, hace diez años, prácticamente bautizó el género de las plataformas mezcladas con aventura en las consolas de 32 *bits*. Pero en la actualidad, se requería un cambio de mecánica para poder triunfar. Así, los programadores de **Crystal Dynamics** han tomado los elementos que hicieron famosa a la saga, los han reformado y dado una pátina reluciente. Las plataformas siguen siendo la piedra angular, pero ahora los saltos aparecen de una forma más natural y lógica. Ya no es necesario calcularlos al milímetro, ni dar un pasito atrás para acertar. Además, al ser Lara ahora mucho más atlética el camino a seguir es mucho más variado, y puede utilizar muchos más elementos del escenario en su favor. Cornisas, grietas, barras para balancearse... Se ha incluido también el uso de determinados botones en momentos clave para ganar velocidad o escapar de un peligro inminente. Los *puzzles* siguen teniendo su sitio, con multitud de bloques que mover, estatuas que arrastrar y demás. Son ahora más lógicos, y no te obligarán a recorrer varias veces el escenario en busca de algún objeto. Por último, la acción también tiene en esta entrega muchas más posibilidades, aunque sigue siendo el punto menos trabajado. ➡ LAST MONKEY

//El eje central son los saltos, aunque también hay puzzles y acción//



¡¡Pronto en PSP!!

Si quieres tener las aventuras «legendarias» de Lara en la palma de tu mano tendrás que esperar hasta finales de Mayo o principios de Junio. Esta versión promete ser idéntica a la de **PS2**, al menos en desarrollo.

Lara contará por defecto con sus dos pistolas con munición infinita, pero también podrá arrebatar armas a los enemigos.

SIEMPRE A LA MODA
En cada uno de los entornos que visite Lara vestirá el modelo adecuado según las condiciones climáticas.

Género > **Aventura/Plataformas** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Eidos/Proein** Programador > **Crystal Dynamics**
Jugadores > **1** Niveles > **8 capítulos** Texto/Doblaje > **Castellano/Cast.** Grabar Partida > **Según Consola**

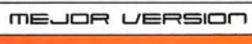
12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
Xbox	9,4	9,3	9,4	9,0	9,4
PS2	9,2	9,3	9,4	9,0	9,3

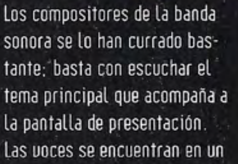






Gráficos: Excelente trabajo en todos los sentidos: la nueva Lara es mucho más bella y a la vez realista, los escenarios rebosan vida y detalle y el frame rate es bastante estable, sobre todo en la versión para Xbox.



Música / FX: Los compositores de la banda sonora se lo han currado bastante; basta con escuchar el tema principal que acompaña a la pantalla de presentación. Las voces se encuentran en un perfecto castellano.

Jugabilidad: El encorsetado control de antaño ha sido modificado para hacer el juego mucho más fluido, y la variedad de escenarios y misiones hacen que represente siempre un desafío diferente.

Duración: El único fallo que se le puede achacar al juego es que no resulta tan largo como las anteriores entregas, pero a cambio el desarrollo es mucho más intenso y, sobre todo, menos frustrante.

MEJOR VERSION



La versión para Xbox presenta unos gráficos mucho más definidos y un frame rate más suave.









LA DUCATI

En esta entrega el medio de locomoción de Lara será esta potente moto. Ni encima de ella los enemigos dejarán de acosarla

Más bella que nunca en alta definición, aunque la apariencia no lo es todo

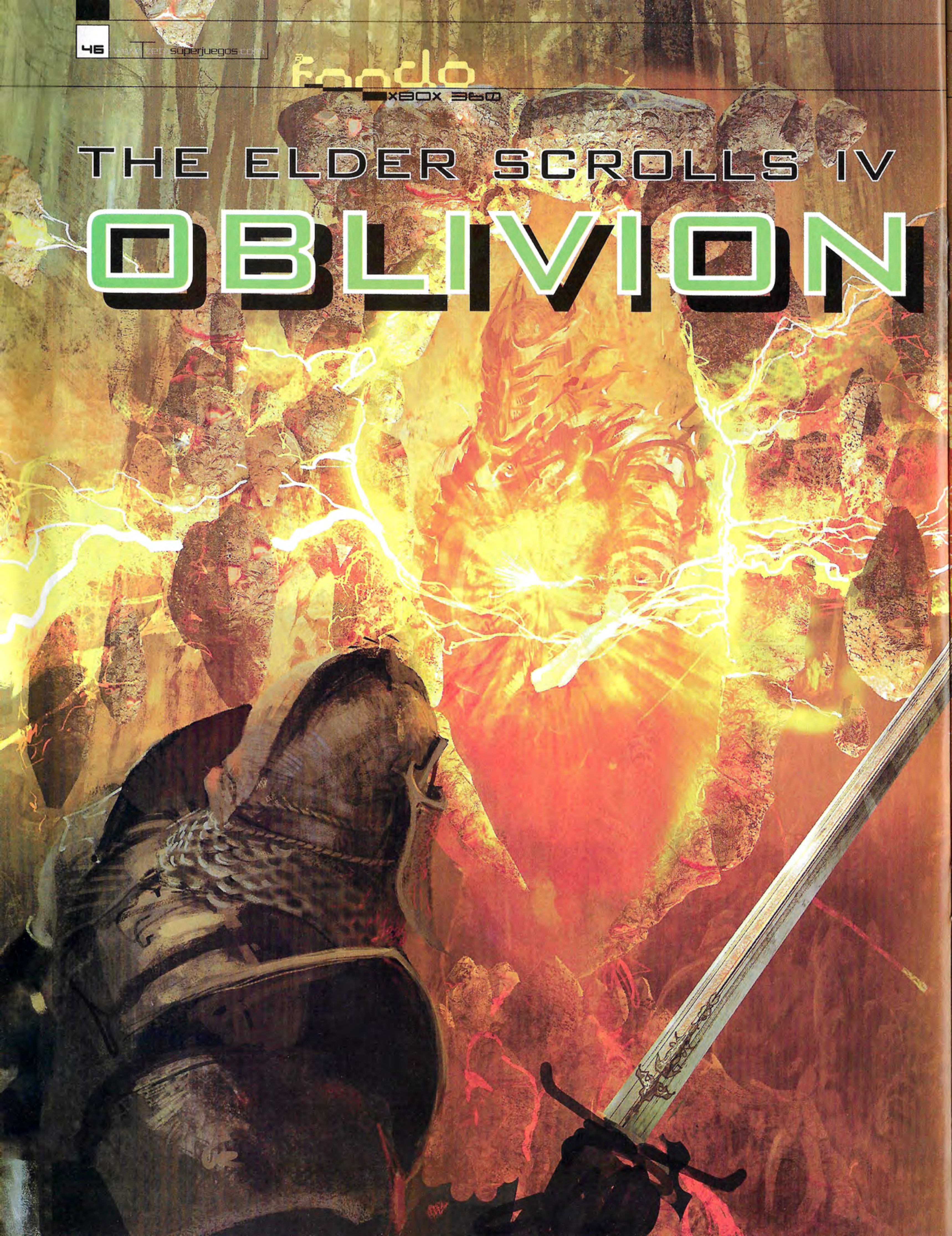
Sin duda nos encontramos ante la mejor versión de todas las que verá este ***Tomb Raider Legend***. Si posees la consola de nueva generación de **Microsoft** y un televisor o monitor que soporte los 720 puntos de resolución, te encontrarás ante un espectáculo visual sin precedentes en la saga, que hará que haya merecido la pena el gasto extra (es algo más caro que sus hermanos de **PS2** y **Xbox**). A pesar de que cuenta con muchas similitudes, las texturas de los escenarios, por ejemplo, son realmente impresionantes y la Lara *HD* luce mejor que nunca. Lo mismo ocurre con otros detalles como el agua, de una belleza increíble, y sobre todo con los efectos de luz. Estos últimos dan realmente una nueva dimensión a los escenarios, creando un juego de luces y sombras de lo más espectacular. Hasta aquí las novedades, porque en lo que respecta al desarrollo del juego no hay ninguna novedad digna de mención. Su perfecta mezcla de géneros es igual de divertida que en el resto de consolas. Por supuesto que echamos de menos algún contenido adicional, pero tendremos que conformarnos con lo que hay. **LAST MONKEY**

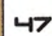
Género > **Aventura/Plataformas** Formato > **DVD-ROM 9** Compañía > **Eidos/Proein** Programador > **Crystal Dynamics**
Jugadores > **1** Niveles > **8 Capítulos** Texto/Doblaje > **Castellano/Cast.** Grabar Partida > **Disco Duro y Memory Unit**

12+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,0	9,3	9,4	9,0
No te encontrarás, ni de lejos, con los mejores gráficos que hayas visto en la consola, pero probablemente sí que es la conversión más espectacular desde una versión para consolas menos potentes.	Todas las voces han sido dobladas al castellano por actores profesionales, y la banda sonora original acompaña perfectamente y cuenta con algunos temas memorables. Sin novedades al frente.	Tampoco encontrarás ninguna novedad en este apartado con respecto a las versiones para PS2 y Xbox. El control es tan sencillo e intuitivo como en estas, y el desarrollo es idéntico de principio a fin.	La mayor capacidad del sistema de almacenamiento de los juegos para Xbox 360 no ha sido aprovechada por los programadores para incluir material adicional digno de mención. Una lástima.

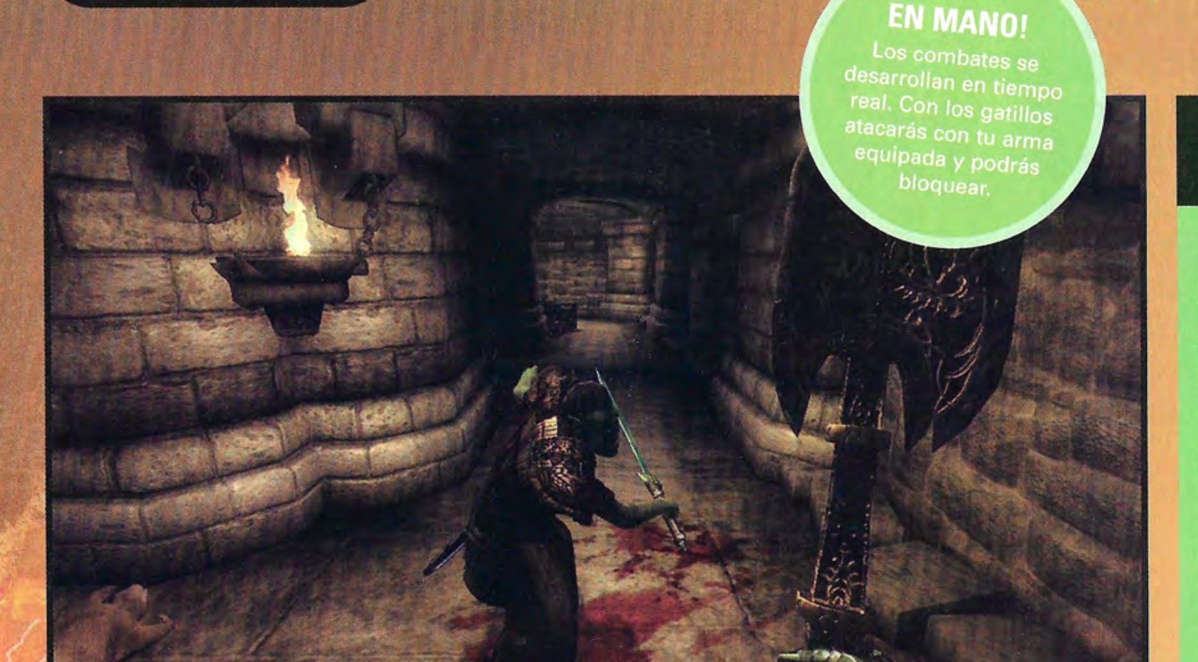



fondo
XBOX 360
THE ELDER SCROLLS IV
OBLIVION





¡ARMA EN MANO!
Los combates se desarrollan en tiempo real. Con los gatillos atacarás con tu arma equipada y podrás bloquear.



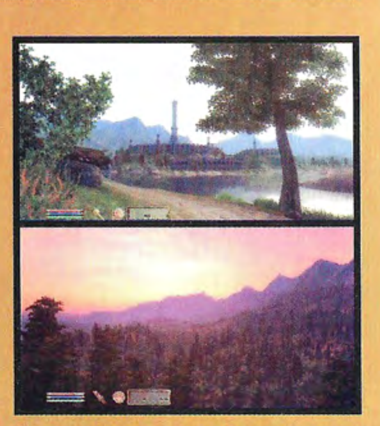




Doce años después, la genial saga por fin se asienta en las consolas

El anterior capítulo, pese a su gran calidad, pasó sin pena ni gloria por nuestro mercado a causa de la poca atención por parte de la compañía distribuidora (de hecho *Morrowind* ni siquiera fue traducido). Para este cuarto los chicos de **2K Games** se lo han tomado muy en serio; como resultado está el éxito de ventas que ya ha tenido en todo el mundo. ¿Cómo definir lo que es ***Oblivion*** para los que no lo conozcan? Por ejemplo, constatando que es al rol americano lo que *FFXII* al japonés. La culminación de un estilo diferente, basado en lo que un día comenzó la franquicia *Dragones y Mazmorras*. Un entorno medieval y fantástico, caballeros, elfos, orcos y demás. Otra comparación que pese a no ser muy exacta te puede dar una idea de su propuesta es la de *Grand Theft Auto*. En lugar de una ciudad, aquí dispondrás de un continente entero para explorar libremente. Los casi cuatro años de desarrollo han dado como resultado el universo más vasto, complejo y «realista» que se ha visto en videjuego alguno. La trama central, que gira en torno a la muerte del rey y la búsqueda de su heredero (para impedir un gran mal) por parte de un «héroe por accidente» al final poco importa, ya que en ***Oblivion*** tú serás el que decida tu aventura. Bajo una perspec-

//Oblivion es el mejor exponente del rol «a la americana»//



La distancia a la que se dibuja el horizonte es impresionante. Podrás tener una gran perspectiva de lo que te rodea.

La historia de la saga

Hace doce años que fue lanzada su primera entrega, para PC, y desde entonces se ha convertido en favorita para los fans. El gran salto a las consolas ocurrió con *Morrowind*.



Nombre: Arena
Fecha: 1994
Formato: PC



Nombre: Daggerfall
Fecha: 1996
Formato: PC



Nombre: Morrowind
Fecha: 2002
Formato: PC/Xbox

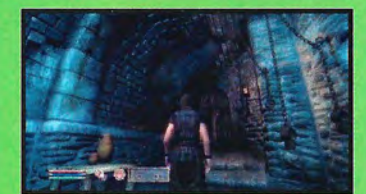


Uno de los puntos fuertes de su apartado gráfico es la cuidada arquitectura, tanto interior como exterior, de los edificios.





Crea a tu héroe (y personalízalo como quieras).



El juego comienza en las catacumbas de la ciudad imperial, y antes incluso de definir las características de tu héroe ya podrás manejarlo. Una visita del emperador te revelará tu verdadero destino.



Al crear al personaje con el que jugarás podrás definir su raza (humano, elfo, etc), cada una de ellas con sus propias virtudes y defectos. Además, serás capaz de cambiar su apariencia física.



Más tarde irás encontrando, ya sea en cofres, enemigos derrotados o tiendas, todo tipo de piezas de armadura. No hay ninguna limitación a la hora de equiparlas más que el peso que puedes llevar.



Y por si fueran pocos los objetos que puedes llegar a recopilar, siempre existe la opción de crear los tuyos propios a través de la Alquimia. Sólo necesitarás los ingredientes adecuados.



El sistema de menús, completo e intuitivo, te dejará equipar a tu personaje con cientos de objetos diferentes, elegir los hechizos que vas a usar, comprobar tu evolución, consultar el mapa y repasar las misiones que tienes pendientes y las ya completadas.

EXPRESIVIDAD
Los rostros de los personajes se han creado con todo detalle, y reflejarán su empatía con tu personaje

tiva en primera persona (también existe la opción de la cámara exterior, pero es casi injugable) recorrerás inmensos territorios llenos de ciudades, aldeas, cuevas, mazmorras, etc. Te enfrentarás a cientos de enemigos distintos en combates en tiempo real y conseguirás todo tipo de objetos. El sistema para hacer evolucionar a tu personaje (a elegir entre infinidad de razas, clases e incluso signos zodiacales) es mucho más profundo que en títulos similares, y la cantidad de habilidades y poderes es casi abrumadora. Pero lo mejor de esta entrega en relación a las anteriores es lo amigable que resulta el desarrollo para el jugador. En todo momento se te indicará claramente lo que hacer para continuar la misión que tengas activa; otra cosa será que quieras hacerlo o te dediques a diferentes labores. De esta manera se elimina en gran parte el abrumador sentimiento que podías sufrir con *Morrowind*. ***Oblivion*** es el mejor representante de la nueva generación de RPG, y para muchos el título más deseado, con razón, de **Xbox 360**. ➪ LAST MONKEY

Género > RPG Formato > DVD-ROM 9 Compañía > 2K Games Programador > Bethesda Softworks Jugadores > 1
Razas > 10 Clases > 21 Texto/Doblaje> Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro/Memory Unit

16+

GRÁFICOS 9,3
A pesar de sus defectos (largos tiempos de carga, frame rate bastante inestable), presenta un mundo tan grande, coherente y bello que no se le puede pedir más. La arquitectura es realmente impresionante.

MÚSICA / FX 9,2
La banda sonora de tintes épicos cambia según la situación, y en general cuenta con una gran calidad! Todos los personajes cuentan con voces (en inglés), cuya interpretación es muy acertada.

JUGABILIDAD 9,6
Los que ya conozcan la saga se encontrarán con una gran mejora en todos los aspectos. Los que no, descubrirán un juego tan exigente como generoso con el jugador, y lleno de posibilidades de todo tipo.

DURACIÓN 9,8
Prácticamente infinita. La historia central es lo de menos. Al margen de ella podrás realizar cientos de misiones de todo tipo, explorar hectáreas de terreno y un sinfín de localizaciones diferentes.





Nueva
LA REVISTA DE TUS DIBUJOS ANIMADOS FAVORITOS
¡BOOM!
Nº 5 ABRIL 2006
SÍGUELOS EN EL CANAL Boomerang
CÓMIC DE BUGS BUNNY Y DEL OSO YOGUI
¡NUEVA! SÓLO 2,50€
GRUPO ZETA 30 aniversario
Este número se vende inseparablemente con una peonza tornado con luz.
LAS MEJORES GOLOSINAS DE PASCUA
INGLÉS
COCINA
CHISTES
PASATIEMPOS
EXPERIMENTOS
Revista + regalo sólo 2,50 euros
¡Ya en tu quiosco!
¡BOOM!
Y, de regalo:
la peonza tornado con luz
¡BOOM! UNA REVISTA EXPLOSIVA
LOONEY TUNES and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
TOM AND JERRY and all related characters and elements are trademarks of and © Turner Entertainment Co.
SCOOBY-DOO, THE FLINTSTONES, ATOM ANT and all related characters and elements are trademarks of and © Hanna-Barbera
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(S06)
GRUPO ZETA



DRAGON QUE

EL PERIPLO DEL REY MAL

Había una vez un rey encantado, un sirviente fiel, una princesa...

Una princesa transformada en yegua, una exuberante heredera, un templario de lo más vividor y un bandido con buenos sentimientos. Todos ellos, y los que les han precedido anteriormente, han vivido hasta hace muy poco en un reino muy lejano, donde nace el Sol cada día. Como si de un malvado encantamiento se tratara, nunca habían conseguido traspasar nuestras fronteras. Pero gracias a las arduas labores de **Square Enix** Europa y **Proein**, por primera vez disfrutaremos del juego de rol que ha vuelto locos a los nipones desde hace veinte años. Curiosamente, en sus inicios, el éxito esta saga de **Enix** casi acaba con **Squaresoft**, que supo contraatacar a tiempo con *Final Fantasy*. El resto ya es historia, y ahora ambas compañías caminan juntas de la mano. Este mundo en el que ahora podrás sumergirte tiene varios dioses creadores. Por un lado tenemos a Yuji Horii, creador de la saga, que desde sus inicios ha proporcionado a la misma una mecánica de RPG por turnos de lo más tradicional, pero que ha resultado tan efectiva que se ha mantenido hasta ahora. Eso sí, el mundo inmenso y tridimensional que podrás explorar con toda libertad es rasgo distintivo de esta octava entrega. Seguir la trama central o dedicarte a otras labores (hay muchas) será tu elección. Otro de estos maestros es ni más ni menos que Akira Toriyama (*Dragon Ball*), que se ha encargado del diseño de los per-

¡Héroe ataca!

Héroe PV 80/320 PM 120/120 Nv:31 · Yangus PV 25/322 PM 49/ 49 Nv:31 · Jessica PV 14/187 PM 208/208 Nv:30 · Angelo PV 18/237 PM 169/169 Nv:31

Táctica: Sin piedad · Lucha prudente · Tareas curativas · No usar magia · Mentalizarse · Cumplir órdenes

Yangus Cumplir órdenes · Jessica Lucha prudente · Angelo Lucha prudente · Todos

¡Jessica conjura una Superhelada!

¡Angelo ataca!

ÓRDENES

Además de ordenar directamente a los cuatros personajes, podrás dotarles de una estrategia de combate determinada

ST

DITO





SECUNDARIOS Alrededor de los cuatro protagonistas existen una plétora de personajes secundarios, cada uno con su personalidad.





sonajes, un elenco tan carismático que avanzar en el juego vale la pena sólo por relacionarte con ellos. Y por último Keiichi Sugiyama, compositor de una banda sonora de aires clásicos que merece ser escuchada incluso fuera del propio juego. Puede que los cánones actuales pidan otras fórmulas más revolucionarias y frenéticas, pero la mecánica de este *Dragon Quest* demuestra ser una alternativa perfecta a los grandes RPG de esta generación, o más bien su complemento perfecto. Una historia mucho más cercana y relajada, abundacia de diálogos de lo más divertido y combates, muchos combates por turnos. Afortunadamente, su frecuencia nunca llega a ser agobiante, y la variedad de enemigos (a cada cual más imaginativo, con el «slime» como seña de identidad) hace que no se hagan pesados. A diferencia de lo visto en *Final Fantasy* podrás dar las órdenes a todo el equipo de una vez, y luego observar como las cumplen. Además, toda la evolución de los personajes (menús y demás) son bastante sencillos. No así su dificultad, que es bastante alta y requerirá de mucho entrenamiento para enfrentarte a los enemigos más poderosos. Si actualmente está en el número uno de ventas en España es por algo. No dejes que se te escape y únete a este gran grupo de jugadores que ya se han dejado conquistar por él. Te aseguro que jamás te arrepentirás de ello. LAST MONKEY



En el mundo de Dragon Quest encontrarás casinos donde ganar (o perder) tu dinero en la ruleta, las tragaperras, el bingo...

//Es la alternativa perfecta a los grandes RPG de PS2//

Género > **RPG** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Square Enix/Proein** Programador > **Level-5** Jugadores > **1**
Personajes > **4** Niveles de Dificultad > **1** Texto/Doblaje > **Castellano/Inglés** Grabar Partida > **Memory Card (176 KB)**

12+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,3	9,6	9,4	9,7
El diseño de los personajes está a la altura de la mejor película de animación, y el uso del «cel shading» dota al juego de un apartado gráfico único, que se quedará grabado a fuego en tu retina durante mucho tiempo.	La banda sonora de Sugiyama no tiene nada que envidiar a las mejores producciones de sus rivales más talentosos, como Uematsu o Sakuraba. Clasicismo en estado puro. Las voces también son geniales.	La fórmula de los anteriores Dragon Quest ha sido respetada en su esencia, pero los programadores han sabido introducir las mejoras necesarias para hacerlo mucho más accesible a todos los jugadores.	Un mundo tan inmenso y poblado como el de este juego no se conoce del todo hasta que pasan muchas horas. Además, su dificultad es bastante exigente, por lo que tendrás que emplearte a fondo.

PS2
9,5
GLOBAL

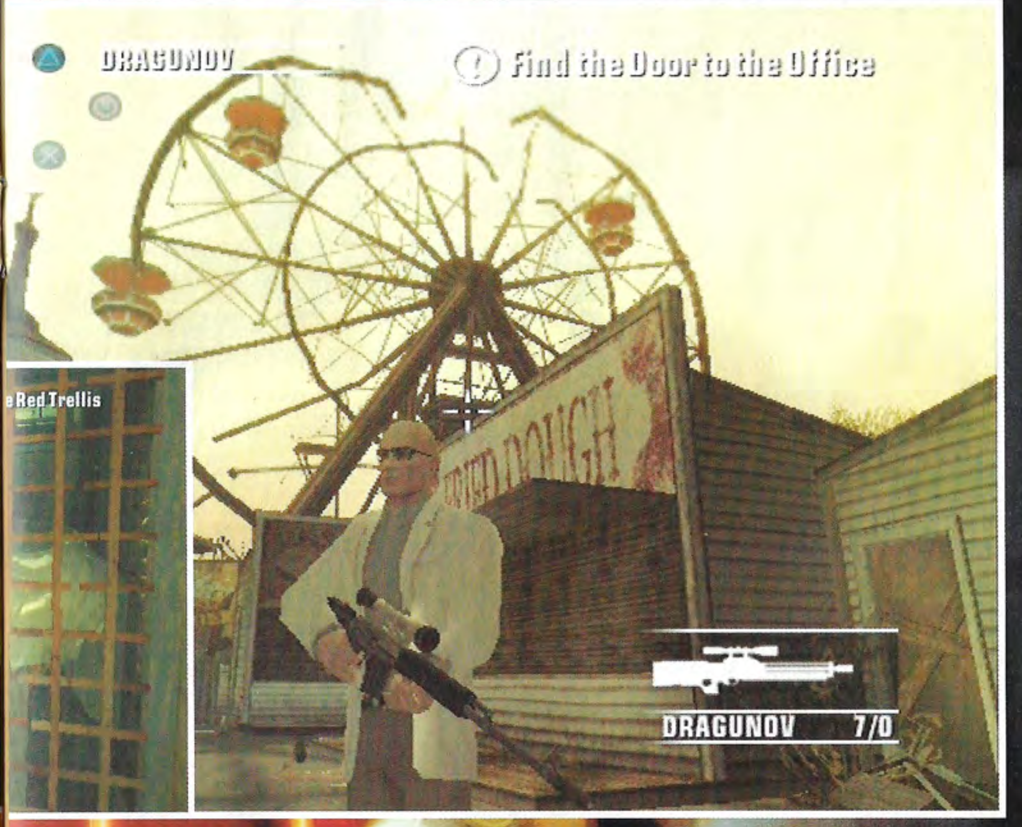


HITMAN BLOOD MONEY

Novedades

Una de las novedades jugables (y estéticas) más sorprendentes es la división de la pantalla, a modo de cómic, para mostrar algo importante para la misión que no tienen lugar en la misma zona en la que nos encontramos.

En el primer nivel del juego nos mostrarán las diferentes formas que tiene Hitman de «hacer su trabajo».





BLOOD MONEY
Podrás emplear el dinero obtenido en cada uno de los «trabajos» para mejorar tu armamento

Regresa el shoot'em-up más original jamás creado para consola

Y es que, aunque su aspecto puede ser confundido con el de cualquier *shoot'em-up* en primera o tercera persona (seleccionable en cualquier momento del juego), *Hitman* no es ni mucho menos el típico *shooter*. Esta nueva entrega, de historia retrospectiva y con multitud de sorpresas y golpes de efecto, ofrece más libertad aún que los anteriores *Hitman*, así como las esperadas mejoras técnicas, que hacen de ***Blood Money*** un título único en **PlayStation 2**. La saga con mayor libertad de acción de la historia de los videojuegos da comienzo, en esta ocasión, con un tutorial que muestra la gran cantidad de letales posibilidades que el entorno y tus habilidades ofrecen. Además, ahora será casi imposible completar un nivel, pistola en mano, acabando con todos los enemigos hasta llegar a nuestro objetivo. Dicho objetivo y la forma de llegar hasta él condicionará el progreso de las siguientes misiones: por un lado, seremos recompensados con una determinada cantidad de dinero, que podremos invertir en mejorar nuestras armas (silenciador, culata para tener más precisión, etc.), y en adquirir todo tipo de pistas para dar con nuestro objetivo. Por contra, el nuevo factor «notoriedad» te hará reconocible entre las masas si en anteriores niveles has protagonizado algún tipo de «altercado». **IO Interactive** ha mejorado su *engine Glacier* de una forma impresionante, mostrando en pantalla una ingente cantidad de personajes, unos escenarios increíblemente detallados, unas físicas que están a la altura del motor *Havok* (en algunas ocasiones lo superan) y unos efectos de iluminación que no habíamos visto nunca en **PS2** (adaptación de la visión a grandes contrastes, por ejemplo). **DOC**

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > IO-Interactive Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (2199 KB)

18+

GRÁFICOS 9,3
El motor Glacier ha sufrido una gran evolución con respecto a la anterior entrega de Hitman. Los escenarios son inmensos, detallados y hacen gala de efectos de iluminación nunca antes utilizados en PS2.

MÚSICA / FX 9,2
Definida como épica orquestal, electrónica y una fusión de ambos estilos, la banda sonora de Blood Money está compuesta, como de costumbre, por Jesper Kyd, que ha vuelto a realizar un trabajo excelente.

JUGABILIDAD 9,3
Nunca un título de sus características dio tanta libertad al jugador como Hitman Blood Money. En esta nueva entrega, Hitman podrá defenderse cuerpo a cuerpo y arrebatar armas a los enemigos.

DURACIÓN 8,8
Las infinitas posibilidades que brinda cada misión permite al jugador acabar con cada objetivo una y otra vez, de mil maneras diferentes. Podrás estar jugando las mismas misiones durante meses.





GUITAR HERO









Agarra «la guitarra» y prepárate para ejecutar los riffs más famosos de la historia

Tras su arrollador éxito de ventas en EE.UU. ***Guitar Hero*** aterriza en Europa con el mismo repertorio de 30 clásicos del Rock y esa mecánica irremediablemente adictiva que ha enamorado a miles de usuarios. Sobre un concepto muy parecido al de *Guitar Freaks* de **Konami** (por no decir idéntico), ***Guitar Hero*** te propone convertirte por unas horas en un dios del Rock, utilizando para ello el mando especial que se suministra con el juego: una reproducción (a escala) de una guitarra eléctrica *Gibson SG*. Si eres hábil y sigues las notas de color que aparecen en pantalla te verás (y oirás) interpretando a la perfección himnos legendarios como *Smoke On The Water* o *Bark At The Moon*. No son las grabaciones originales, pero **Harmonix** y **WaveGroup** han hecho un excelente trabajo a la hora de versionar éxitos de grupos tan conocidos como The Ramones, Black Sabbath, Judas Priest, Queen o Motörhead. Además, el juego cuenta con un repertorio de 17 temas grabados en exclusiva, a cargo de bandas noveles (una de ellas interpretada por Zakk Wylde, guitarrista de Black Label Society). La suave curva de dificultad de ***Guitar Hero*** lo hace igual de recomendable para todo tipo de usuarios: desde aquel que ha nacido sin oído musical pero ama el Rock (como un servidor) hasta incluso aquellos que tocan la guitarra eléctrica en la vida real. A ellos va destinado el modo *Extreme*, en el que tendrán que pulsar los cinco botones del mástil de la *Gibson SG* a un ritmo diabólico. La apuesta de **Red Octane** le ha salido estupendamente, **Guitar Hero** es un éxito y sólo es el principio. Preparan una segunda entrega, y por lo que han adelantado, algunos de los grupos que rechazaron prestar sus canciones (AC/DC, Metallica) han cambiado de idea ante el fenómeno de masas en el que se ha convertido. ➜

NEMESIS



¡¡Puntea 30 clásicos del Rock!!

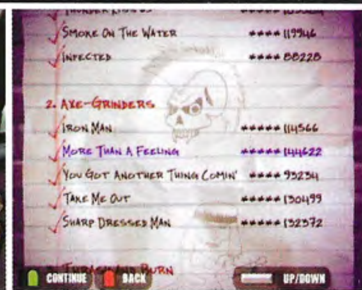
Clásico	Versionado de...
I LOVE ROCK & ROLL	JOAN JETT & THE BLACKHEARTS
I WANNA BE SEDATED	THE RAMONES
THUNDER KISS 65	WHITE ZOMBIE
SMOKE ON THE WATER	DEEP PURPLE
INFECTED	BAD RELIGION
IRON MAN	BLACK SABBATH
MORE THAN A FEELING	BOSTON
YOU GOT ANOTHER THING COMIN'	JUDAS PRIEST
TAKE ME OUT	FRANZ FERDINAND
SHARP DRESSED MAN	ZZ TOP
KILLER QUEEN	QUEEN
HEY YOU	THE EXIES
STELLAR	INCUBUS
HEART FULL OF BLACK	BURNING BRIDES
SYMPHONY OF DESTRUCTION	MEGADETH
ZIGGY STARDUST	DAVID BOWIE
FAT LIP	SUM41
COCHISE	AUDIOSLAVE
TAKE IT OFF	THE DONNAS
UNSUNG	HELMET
SPANISH CASTLE MAGIC	JIMMY HENDRIX
HIGHER GROUND	RED HOT CHILI PEPPERS
NO ONE KNOWS	QUEENS OF THE STONE AGE
ACE OF SPADES	MOTöRHEAD
CROSSROADS	CREAM
GODZILLA	BLUE öYSTER CULT
TEXAS FLOOD	STEVIE RAY VAUGHAN
FRANKENSTEIN	THE EDGAR WINTER GROUP
COWBOYS FROM HELL	PANTERA
BARK AT THE MOON	OZZY OSBOURNE

Gibson SG: El alma del juego

Guitar Hero se comercializa con un mando especial, que recrea una guitarra *Gibson SG*. En su mástil hay cinco botones con los colores correspondientes a las notas que aparecerán en pantalla. Tendrás que apretarlos al mismo tiempo que el pulsador que emula el punteo. Con la palanca o trémolo distorsionarás las notas.







Género > Musical Formato > DVD-ROM Compañía > Red Octane Programador > Harmonix Jugadores > 1-2
Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés. Grabar Partida > Memory Card (204 KB)

12+

GRÁFICOS



Aunque mientres juegues no podrás apartar la mirada del «pentagrama» del juego, Red Octane ha diseñado diez guitarristas diferentes y distintos escenarios repletos de espectadores a los que verás vibrar con tus punteos.

MÚSICA / FX



Esto sí que es Rock, y no lo que pretenden vender como tal otros juegos musicales: Jimmy Hendrix, Blue Oyster Cult, Pantera, Ozzy Osbourne, Megadeth, Judas Priest... no son los originales, pero suenan igual.

JUGABILIDAD



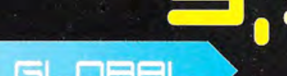
Mucho más fácil y accesible que Guitar Freaks, buena parte de su excelente jugabilidad se debe a su suave curva de aprendizaje. En un par de días estarás tocando en el modo normal.

DURACIÓN



Tocar en Hard y Extreme sólo será posible tras quemar horas y horas la guitarra. Mientras tanto podrás canjear el dinero de las actuaciones por nuevas guitarras y canciones.







COPA MUNDIAL DE LA FIFA 06

El Mundial de Alemania con la base de FIFA 06

EA se ha hecho con la licencia del Mundial de Alemania, con lo que repite tras haber sido la encargada de crear las versiones para los Mundiales de Francia 1998 y de Corea y Japón 2002. Siguiendo la tradición, la compañía canadiense lanzará el programa para múltiples soportes, aunque la reciente renovación de consolas hace que tan sólo **PS2** tenga un juego dedicado al anterior Mundial. Para las diferentes versiones se han utilizado como bases las respectivas entregas de *FIFA 06* (**PS2**) y *FIFA 06 Rumbo al Mundial* (**Xbox 360**) con algunas modificaciones que afectan a las opciones, al ambiente y, en menor medida, al apartado técnico. Por lo que respecta a las opciones, el programa se centra en los grupos de clasificación territoriales y en la fase final del Mundial. Mención especial merece el modo Desafío que reproduce 40 partidos históricos. Este modo, a diferencia de lo que ocurrió en la versión de *Francia 98*, se disputa con jugadores actuales ya que tan solo incluye 22 estrellas del pasado (como Hugo Sánchez, Koeman o Beckenbauer). Por tanto, la versión de **Xbox 360** tiene las mismas competiciones a diferencia de lo que ocurría en *FIFA 06* en la que el abanico era mucho más reducido. En cuanto al ambiente se ha buscado recrear todo lo que rodea a la cita mundialista. Para ello se reproducen los 12 estadios oficiales, al margen de otros 26 en los que se

MODOS
Además del modo On-line destacan la fase final del Mundial, las fases de clasificación y una serie de partidos históricos



Las estrellas de España son Xavi, Torres y Raúl. En el anterior Mundial fueron Raúl, Sergi, Mendieta y Tristán.



disputan las fases de clasificación. También se recogen vídeos de las sedes y se pone especial interés en el apartado sonoro con cánticos reales, una banda sonora con más de 30 temas y los comentarios de Javier Lalaguna y José Domingo Castaño. La tensión se ha incluido en elementos como las tandas de penaltis, a las que se dedica un espacio independiente. En las mismas, se ponen en juego los nervios de los lanzadores, que tienen que ajustar una barra de potencia con otra móvil cuya variación depende del jugador. En cuanto al apartado técnico el sistema de control es muy similar al empleado en *FIFA 06*, aunque se pueden mencionar los retoques en los tiros a puerta, en los que la potencia es determinada de forma automática. En todos los casos destaca la reproducción física de las principales estrellas, aunque en **Xbox 360** se incluyen más secuencias y primeros planos de los entrenadores. También se asignan acciones individuales como la elástica de Ronaldinho. Además, cada selección cuenta con algún jugador destacado al que se puede diferenciar fácilmente gracias a una estrella. Para finalizar, mencionar que para la carátula del juego y la campaña publicitaria en España se ha elegido a Xavi. **CHIP & CE**

//Vive el Mundial de la forma más espectacular//

DETALLES
La mascota, los 12 estadios oficiales, o vídeos de las sedes son algunos de los elementos relacionados con el Mundial.



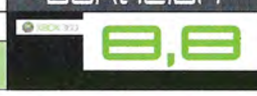
Obteniendo puntos se pueden desbloquear jugadores históricos, entre los que Amancio es el único español.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-8 Equipos > Selecciones Competiciones > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Niveles de dificultad: 4 Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
Xbox 360	9,0	9,5	9,2	8,8	8,9
PS2	9,2	9,5	9,2	8,4	8,6





Gráficos: Aunque la versión de Xbox 360 incluye más secuencias y primeros planos, los efectos de sombreado deberían dar más rendimiento, tal y como sucede en otros títulos deportivos de Electronic Arts.

Música / FX: La música, el ambiente de las gradas y los comentarios se encuentran a gran nivel. Es la primera vez que se traducen los comentarios de Xbox 360, en los que Castaño y Lalaguna hacen un buen papel.

Jugabilidad: Con respecto a las diferentes versiones de FIFA 06, se ha modificado el sistema de disparo a puerta. El resto de aspectos no ofrece diferencias significativas en ninguna de las versiones.

Duración: Entre las distintas competiciones los retos históricos constituyen la novedad más destacada. En PS2 se reduce la duración con respecto a FIFA 06 mientras que en Xbox 360 aumenta.

MEJOR VERSIÓN



La versión de Xbox 360 aumenta el número de opciones con respecto a las de FIFA 06.

RUMBLE ROSES XX

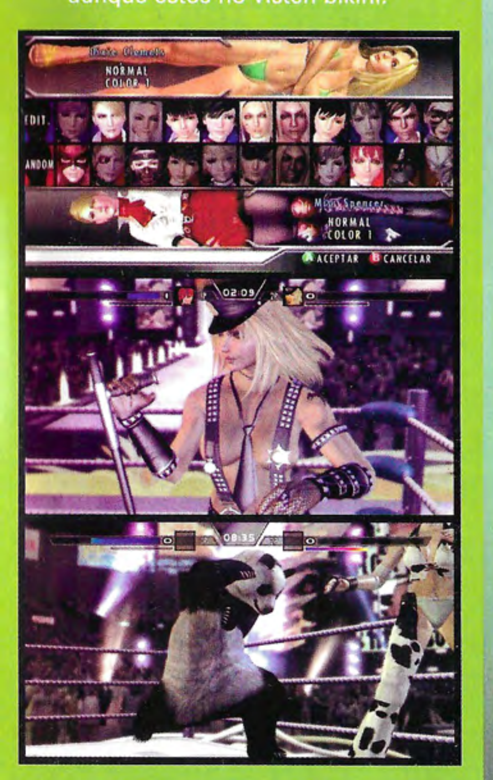
Más que una secuela del juego de PS2, un remake con gráficos mejorados

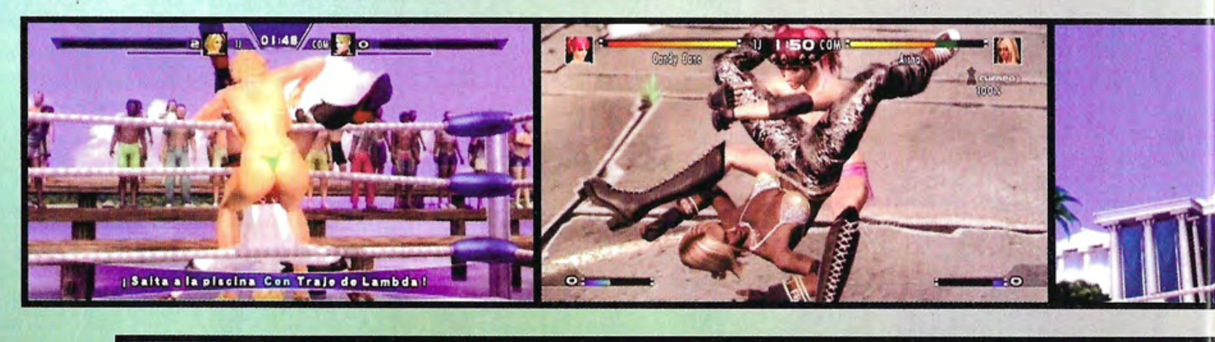
La historia del erotismo en los videojuegos tuvo uno de sus episodios más tórridos con el lanzamiento, a principios de 2005, de *Rumble Roses* en **PlayStation 2**. **Konami** reclutó los servicios de los mayores expertos en simuladores de *catch*, **Yuke´s**, los cuales obraron un milagro técnico para recrear en **PS2** las once luchadoras más sensuales jamás vistas en un videojuego. Los 10.000 polígonos utilizados en cada luchadora, unidos al *bump mapping*, dejaban a la consola de **Sony** prácticamente exhausta, lo que hizo imposible recrear combates con parejas, tal y como querían sus programadores. Con el salto a **Xbox 360**, el problema de la potencia ha quedado solventado, y **Yuke´s** ha podido dar rienda suelta a toda su ambición, que es mucha (como quedará patente cuando presenten en el próximo E3 el nuevo *WWE Smackdown* para **PS3** y **Xbox 360**). Los combates por parejas son la principal novedad de ***Rumble Roses XX*** respecto a su antecesora de **PS2**. Eso y sus sensacionales gráficos, que demuestran que ya estamos hablando de una nueva generación de videojuegos. Las luchadoras (que por cierto siguen siendo las mismas once que en **PS2**) siguen teniendo un rostro de muñeca un tanto inexpresivo, pero su anatomía os dejará con la boca abierta, y no sólo porque vistan bikinis microscópicos, sino al ver como se tensa la musculatura de los muslos por debajo de la piel. Es una pena que semejante potencial gráfico haya quedado dilapidado por un sistema de juego demasiado abierto y confuso. Si **Ko-**

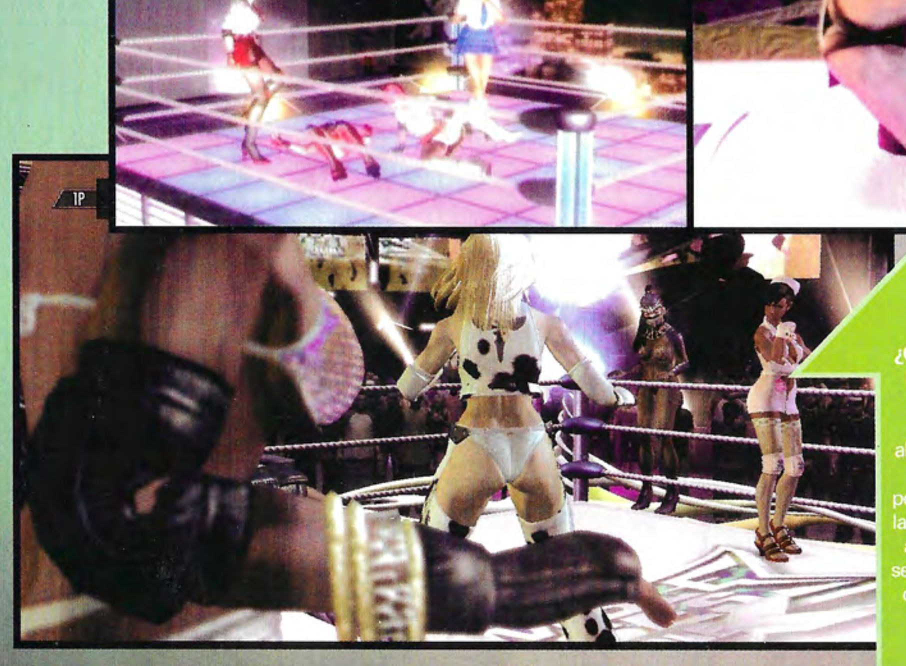
//Konami ha vuelto a contar con Yuke's, los mayores expertos en juegos de wrestling//

¡Menuda tropa!

El catálogo de luchadoras es el mismo que en **PS2**. Once en sus dos versiones (benigna y maligna). Además han incluido dos personajes secretos: una pareja de osos (un pardo y un panda), aunque éstos no visten bikini.







¿QUÉ MIRAS PICARÓN?

Durante algunos tipos de presas podrás mover la cámara a tu antojo para seguir la pelea desde «otro ángulo».



nami y **Yuke's** tenían en mente hacer un simulador de *wrestling* más complejo que el anterior, deberían haber empezado por aumentar el repertorio de llaves (que es el mismo) y personajes, y no por crear un mapa al estilo *Gran Turismo* en el que es imposible saber cuántos combates te quedan antes de luchar por la corona de campeona y donde se suceden las cargas de DVD-ROM. Para aumentar el «calentón» de los jugadores, ***Rumble Roses XX*** incorpora la posibilidad de comprar bikinis y trajes (incluyendo un par rescatados de la saga *MGS*), y para compensar la ausencia de la lucha en barro, por fin ofrece juego On-line, donde podrás pelearte con usuarios de todo el mundo e incluso intercambiar con ellos las fotos picantes que vayas haciendo a tus luchadoras. ***Rumble Roses XX*** cuenta con una ventaja que no tenía su hermana de **PS2**: es el único juego de *wrestling* para **Xbox 360**.

No es un *WWE Smackdown*, pero de momento, es lo que hay. **EL VIEJO HICKORY**

HUMILLA A TU RIVAL

Vence en la Prueba de la Reina y humillarás a tu rival obligándola a bailar, haciéndola cosquillas y otras maldades

Cada luchadora cuenta con su propia coreografía de introducción... Ojito con los infartos.

Desafortunadamente, Rumble Roses XX prescinde de la lucha en barro, uno de los alicientes del original de PS2.

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami / Yuke's Entertainment
Jugadores > 1-4 Luchadoras > 24 Texto/Voces> Castellano / Inglés Grabar Partida > Disco Duro.

GRÁFICOS 9,2
Los mejores gráficos que jamás se han visto hasta la fecha en un juego de wrestling. Prepárate a ver como se mueven los músculos de las luchadoras por debajo de su piel. Es sencillamente increíble.

MÚSICA / FX 8,0
Konami no se ha matado precisamente a la hora de buscar una nueva banda sonora respecto al Rumble Roses de PS2. Incluso abren con la misma canción: Yankee Rose de David Lee Roth.

JUGABILIDAD 7,9
El control sigue siendo tan sencillo como en PS2, pero se echa en falta un mayor repertorio de llaves. De hecho, la mecánica de los combates llega a ser bastante tediosa.

DURACIÓN 8,0
El juego On-line ofrece horas y horas de ilimitada diversión; ya sea combatiendo o compartiendo fotos «guarras» con la comunidad de Xbox Live. Y sacar a todas las luchadoras puede ser una tarea de semanas.

12+

XBOX 360

8,0 GLOBAL



EVOLUTION GT

Un cóctel de simulación clásica e ingredientes revolucionarios.





SÉ EL PILOTO

El modo principal de juego te hará seguir la evolución de las habilidades de un piloto novato

En muchas ocasiones anteriores, hemos asistido con decepción a frustrados experimentos que trataban de innovar en un género muy trillado, como es el caso de los simuladores de conducción. Sin duda en los *arcades* es mucho más sencillo realizar estas apuestas de futuro, pero cuando se intenta estar cercano a la realidad las posibilidades se reducen. Los programadores italianos de **Milestone** (con amplia experiencia en esto de las cuatro ruedas desde que lanzaron el mítico *Screamer 2* para **PC**), sin embargo, han logrado con bastante acierto lo que se proponían con este proyecto, aunque en ciertos puntos puede no complacer al jugador medio. En lugar de centrarse en los coches, como ocurre en la mayoría de los títulos del género, los creadores han decidido que el piloto tome la pista central. De esta manera, y como si de un juego de rol se tratase, a medida que participe en competiciones (no es necesario ganarlas para que esto ocurra) irás mejorando sus características en varios apartados: control en las curvas, velocidad, resistencia... Este es uno de los puntos más atractivos del juego, puesto que sentirás que realmente estás evolucionando y siempre tendrás un aliciente para avanzar. Y siguiendo con los ele-

//El juego propone un estilo de control muy realista, aunque con algunas licencias como la «anticipación»//



mentos extraídos de los RPG, contarás incluso con una serie de «poderes especiales», como la posibilidad de retroceder en el tiempo durante unos segundos para corregir errores, y también serás capaz de «intimidar» a los rivales en carrera hasta lograr que pierdan la concentración y cometan un error que te permita adelantarles. El desarrollo del juego sigue por unos cauces bastante clásicos: se irán proponiendo al jugador una serie de retos de dificultad creciente, cada uno de ellos en un circuito y con vehículos diferentes. Pertenecer a un equipo determinado y hasta equiparse con diferentes elementos (casco, guantes...) también modificarán sus características. Se trata sin duda de un sistema de juego diferente y bastante complejo, pero sin duda lleno de posibilidades, que requerirá de ti bastante grado de implicación; no es el juego adecuado para jugar una partida de cinco minutos. Técnicamente se encuentra por encima incluso de lo que podríamos esperar, con vehículos reproducidos con gran detalle y realismo (salvo algunas excepciones) y circuitos variados, tanto urbanos como de competición, todos ellos reales. **DANI3PO**

Contarás con tres puntos de vista diferentes, y la posibilidad de girar la cámara alrededor del vehículo a vuestro antojo.

Género > **Conducción** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Black Bean/Virgin Play** Programador > **Milestone** Jugadores > **1-2**
Vehículos > **35** Niveles de Dificultad > **3** Texto/Doblaje > **Castellano/Inglés** Grabar Partida > **Memory Card (661 KB)**

3+

GRÁFICOS 8,9

Sin duda uno de los mejores trabajos que se han visto dentro de este género de la simulación automovilística. Tan sólo algunos puntos negros, como la reproducción de determinados coches, le alejan del sobresaliente

MÚSICA / FX 9,0

La banda sonora es prácticamente testimonial, aunque tampoco se echa de menos en este tipo de títulos. Los efectos de sonido sí que se encuentran a la altura, sobre todo en lo que al rugir del motor se refiere.

JUGABILIDAD 9,1

No te encuentras ante uno de esos juegos que proporcionan diversión a los cinco minutos de comenzar a jugar. Cuesta introducirse en su mecánica, pero una vez que lo consigas descubrirás su valor.

DURACIÓN 9,0

Al lado de otros juegos similares, cuenta con no demasiadas pruebas, circuitos y vehículos. Pero su oferta es más que suficiente para proporcionar diversión durante un tiempo considerable.



SOCOM 3 U.S. NAVY SEA

Al fin llega la tercera entrega del rey On-line de PS2

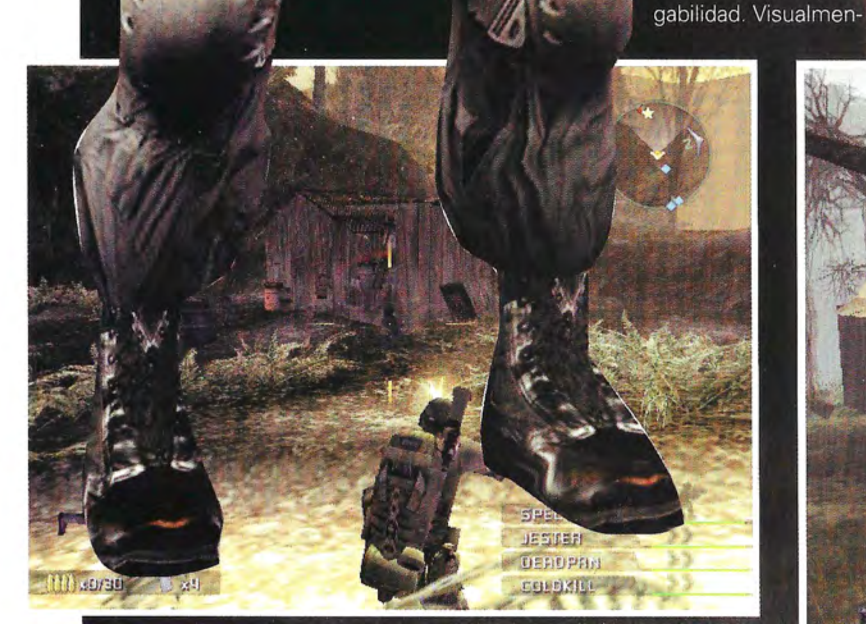


El título que inició las andaduras de **Play Station 2** en la red de redes regresa, una vez más, como el mejor catalizador para el éxito del juego On-line en los 128 *bits* de **Sony**. **Zipper Interactive**, ya «propiedad» de **Sony**, han mejorado todos y cada uno de los apartados de la anterior entrega, potenciando en partes iguales el juego individual y las posibilidades multijugador On-line, y relacionando al mismo tiempo gráficos y jugabilidad. Visualmente, los escenarios han ganado muchísima extensión y calidad, gracias a un nuevo sistema que genera los entornos por *streaming*. Dicha extensión ha provocado la inclusión de un elemento que amplía enormemente las posibilidades jugables: vehículos. Durante el transcurso de las misiones, tanto en el modo Campaña como en el multijugador, será esencial la utilización de lanchas motoras, tanques, carros blindados y muchos más medios de locomoción. Nos permitirán movernos por sus inmensos escenarios más rápidamente, ofrecen diferentes tipos de armamento y la mayoría pueden aprovecharse en equipo (un personaje conduce, otro utiliza la torreta, el resto pueden ir de pasajeros simplemente...). En las restantes facetas jugables, el juego ha evolucionado muy poco (resulta difícil mejorar el sistema de juego que incluía la segunda entrega), siendo el modo multijugador el más beneficiado por la inclusión de los inmensos mapas. Depen-

ENTORNOS
A lo largo de la aventura, tendremos que superar misiones en el norte de África, el sur de Asia y, por último, Polonia.



El agua no resultará un obstáculo insalvable para los SEALS.





3:
ALS



diendo del número de jugadores en cada partida On-line, se acotarán a diferentes niveles los escenarios en los que se desarrolla la acción. Nada menos que 32 jugadores simultáneos podrán combatir en ***SOCOM 3***, haciendo uso, como de costumbre, del *Headset* USB, que vendrá incluido (y además con un nuevo aspecto) en una de las ediciones del juego (en la otra viene sólo el juego). El realismo es la definición que ha buscado **Zipper** para su motor gráfico, con la inclusión de un sistema de iluminación mejorado con respecto a la segunda entrega y nuevas animaciones. Su mayor lacra técnica, que lleva atormentando a los jugadores de *SOCOM* desde la primera entrega de la saga (aunque en menor medida), su inestable *frame rate*, se mantiene en esta nueva entrega, algo que puede llegar a ser molesto a la hora de apuntar con precisión. Dependiendo de nuestra habilidad, desbloquearemos todo tipo de extras, entre los que destacan elementos que afectarán directamente a algunas de las misiones de *FireTeam Bravo* (el *SOCOM* de **PSP**), y que será indispensable desbloquear conectando la portátil de **Sony** y **PS2** a través de un cable USB. Si te gusta la saga de **Zipper**, no dejes escapar la mejor entrega de la serie. DOC

//La inclusión de vehículos es su mayor novedad//

GTA: NAVY SEALS STORIES
Podrás robar cualquier vehículo enemigo que encuentres por el escenario y utilizarlo para completar las misiones.









Vehículos

Una de las novedades más importantes de esta nueva entrega es la inclusión de vehículos, que harán más fácil la tarea de recorrer los gigantescos escenarios de ***SOCOM 3***. En el modo *multiplayer* jugarán un importantísimo papel en la consecución de la victoria.



Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C. E. Programador > Zipper Interactive Jugadores > 1-32
Misiones > 14 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (499 KB)

16+

GRÁFICOS


8,6

Aunque supera con creces el entorno gráfico de la anterior entrega, sobre todo en efectos de iluminación y texturas del entorno, sigue mostrando una molesta inestabilidad en su frame rate.

MÚSICA / FX


8,9

SOCOM 3 presenta el excepcional doblaje que siempre ha caracterizado el apartado sonoro de la saga. Lo mejor es la posibilidad de comunicarnos con los compañeros de equipo (CPU y humanos) con el Headset.

JUGABILIDAD


9,0

El desarrollo de las misiones, cada uno de sus objetivos y la dificultad de cada misión están increíblemente ajustados. El control de los soldados y sus nuevas posibilidades lo hacen casi perfecto.

DURACIÓN


9,5

Los catorce niveles del modo historia te mantendrán pegado al juego muchas horas, pero lo que pondrá en peligro tu vida social es su adictivo modo multijugador a través de Internet.









SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

El rey On-line en PS2 preside ahora la red multijugador de PSP



El modo multijugador permite jugar a un máximo de 16 jugadores, tanto en modo ad-hoc como On-line.



Junto a la última entrega de *SOCOM* para **PlayStation 2** llega al mercado el primer *shooter* de la saga para la portátil de **Sony**. Poco tiene que envidiar este ***FireTeam Bravo*** a *SOCOM 3*. Incluye dos misiones más que la versión «mayor» (aunque sean más simples), un sistema de control muy bien adaptado (que incluye auto-apuntado) y, por increíble que parezca, un divertido modo multijugador para un máximo de 16 jugadores que podremos disfrutar tanto en ad-hoc como a través de Internet. Además, el juego incluye un nuevo *Headset*, exclusivo para **PSP**, con el que podrás comunicarte con tus compañeros de equipo a través de cualquiera de los siete mapas disponibles y de sus cinco diferentes modos de juego. Técnicamente, el juego presenta unas texturas algo tramadas y un *frame rate* no demasiado estable, pero hace gala de unos efectos de iluminación de buena calidad y de unas animaciones realistas. Si te gusta la saga, llévala en el bolsillo. ➡ DOC

Género > **Shoot'em-up** Formato > **UMD** Compañía > **Sony C. E.** Programador > **Zipper Interactive** Jugadores > **1-16**
Misiones > **16** Niveles de Dificultad > **4** Texto/Doblaje > **Castellano/Cast.** Grabar Partida > **Memory Card (768 KB)**

16+

GRÁFICOS 7,9
Aunque sus animaciones y sus efectos de iluminación son muy realistas, la calidad de sus texturas y, sobre todo, la estabilidad de su frame rate dejan algo que desear. Está a la altura de la versión de PS2.

MÚSICA / FX 9,3
El doblaje de los personajes de Fireteam Bravo es, posiblemente, el más perfecto que hemos escuchado en un juego de PlayStation Portable hasta la fecha. Los efectos de sonido son muy realistas.

JUGABILIDAD 8,6
El sistema de juego y la forma en la que tendremos que abordar cada misión hacen a Fireteam Bravo casi idéntico a la tercera entrega de la saga para PS2. Al principio cuesta acostumbrarse al sistema de control.

DURACIÓN 9,3
Incluye dos misiones más que SOCOM 3, posibilidad de desbloquear extras conectando Fireteam Bravo a PS2 (con SOCOM 3, claro) y el modo multijugador On-line le da una vida casi infinita al título de Zipper.





DAXTER

Ha vuelto para alegrar tus momentos de ocio



Es el regreso de uno de los mejores plataformas del siglo XXI. Divertidas pruebas a pie o a bordo de «aeronaves», minijuegos que te enganchan (como los sueños de Daxter que parodian escenas de películas como *The Matrix* o *Indiana Jones*, entre otras) y todo ello mientras pululas por Villa Refugio ayudando a sus aldeanos y buscando la mejor forma de sacar de su prisión a Jak. La historia arranca justo cuando comienza *Jak II*, momento en que la comadreja se ve en la obligación de buscar un oficio para subsistir mientras su camarada permanece en la cárcel. Así, con matamoscas en mano se convierte en exterminador de bichos, lo que le llevará a situaciones de gran peligro y que te mantendrán pegado a tu **PSP**. Sin duda, una jugabilidad de excepción que, unido a la ausencia de pantallas de carga, hace que nivel tras nivel (un total de 17) transcurra deliciosamente ante ti . Algunos se te resistirán y otros te los pasarás con la gorra, pero te aseguro que todos te gustarán. ➜ ANNA



En combate de bichos podrás jugar con tres amigos vía Wi-Fi.

Género > Plataformas   Formato > UMD   Compañía > Sony C.E.   Programador > Ready At Dawn   Jugadores > 1-4
Niveles > 17   Texto/Doblaje > Castellano/Cast.   Grabar Partida > Memory Stick (320 KB)

GRÁFICOS 9,3
Estética colorista y juvenil de los primeros J&D, antes de que Jak se convirtiera en ángel oscuro. Además, por muchos enemigos que aparezcan en pantalla todo se mueve perfectamente. Ausencia de cargas.

MÚSICA / FX 9,0
Excelente doblaje al castellano, realizado por el mismo actor de las entregas de PlayStation 2. La BSO es buena y tan fresca y alegre como la de El Legado De Los Precursores. Efectos de sonido más que correctos.

JUGABILIDAD 9,3
Ready At Dawn ha tomado lo mejor que Naughty Dog ideó en las dos primeras entregas de Jak And Daxter. Pruebas sencillas, con una dificultad coherente, y de una originalidad propia de los orígenes de la saga.

DURACIÓN 8,9
Su oferta, que no es poca, se te hará corta: 17 niveles, modo multijugador, minijuegos y posibilidad de revisitar escenarios. Posee los ingredientes necesarios para pasar grandes ratos, pero al llegar al final querrás más.

7+





FAR CRY INSTINCTS EVOLUTION

Un digno sucesor del primer Instincts... con algún pero

FarCry Instincts nos dejó un gran sabor de boca al adaptar el impresionante trabajo del *Far Cry* para **PC** a la consola de **Microsoft**, dando como resultado uno de los mejores *shooters* para **Xbox**.

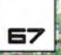
La secuela de la secuela no está a la altura de su predecesora. Lo que no quita para que ***Evolution*** siga siendo un juego absolutamente deseable y digno de destacar. Mismo protagonista, misma mecánica: Jack Carver, perdido en un paraje tropical, se tiene que abrir paso entre mercenarios como bien pueda, cumpliendo con objetivos que se van actualizando conforme avanza la historia. Disponemos de una decente variedad de armas al alcance de un botón y, como los veteranos del título sabrán, de una serie de habilidades «animales» especiales. ***Instincts Evolution*** abusa tal vez demasiado de su condición de secuela, ya que las habilidades especiales pueden emplearse desde el principio, sin explicar su origen.

Gran parte del atracti-

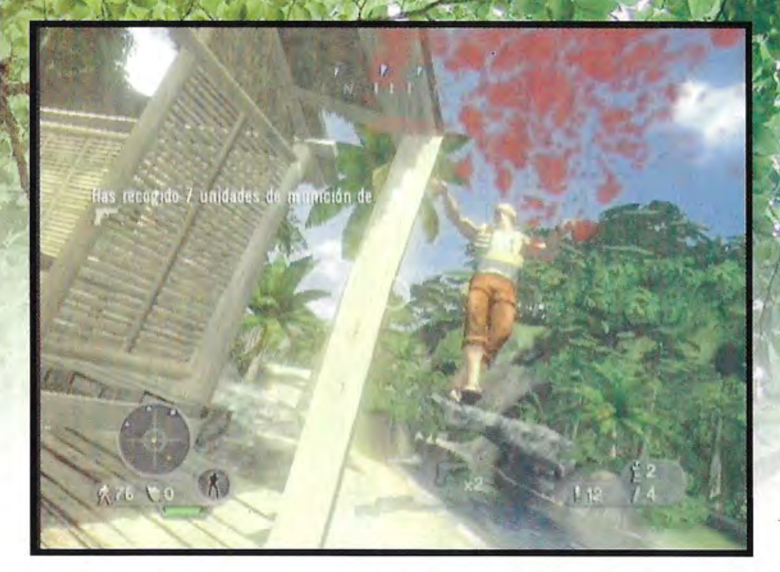
SIGILO O NO SIGILO

Tú eliges si quieres eliminar a tus enemigos a golpe de cuchillo o desencadenando un infierno de plomo.

Con un arma en cada mano, con subfusiles, a zarpazos, a bordo de vehículos, con rifle de francotirador o desde el agua... el cómo depende de tu instinto.





vo de *Instincts* residía precisamente en el descubrimiento progresivo de estos poderes. Era, en el fondo, una historia de adaptación a un medio hostil.

En ***Evolution***, que tiene más de explotación que de innovación, ya estamos completamente adaptados, y de qué manera.

Far Cry sobresale principalmente, además de por su ambientación casi vacacional, por la combinación de sigilo y acción pura y dura. El entorno tropical contribuye con un follaje que propicia lo primero justo antes de lo segundo, y una inteligencia artificial para los enemigos que responde a nuestra cautela o falta de ella. El radar siempre presente en pantalla nos muestra el grado de atención de los enemigos por medio de un sobadísimo pero siempre efectivo código de colores. Es, sin embargo, en la IA de los adversarios donde falla ***Instincts Evolution***. Los mercenarios a los que nos enfrentamos llegan a pecar de auténtica bobería. Claro, que siempre podemos dejar el sigilo y cargar como búfalos. ***Instincts Evolution*** no cuenta con nada que no ofreciera ya el primer *Instincts*, y sí pierde alguna de sus virtudes. Pero sigue destacando, y mucho, entre otros títulos de su género. **STAN BY**

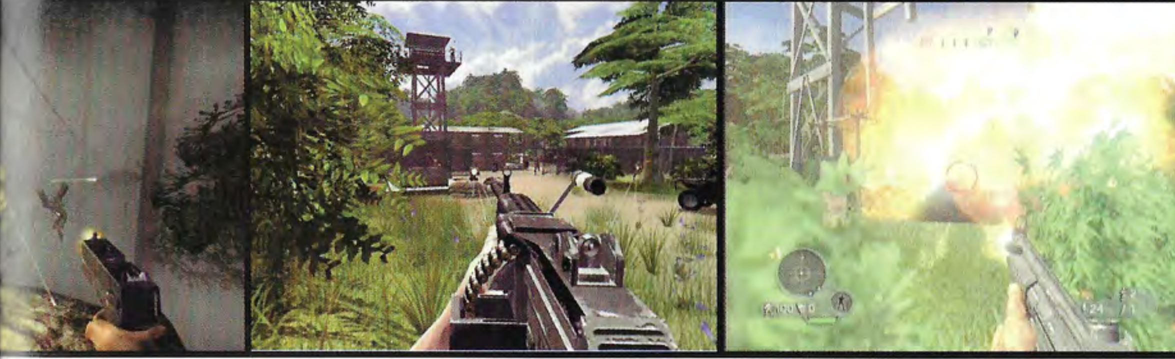
//El modo multijugador merece un buen vistazo//



¡Haz el animal!

Para nuestro gozo y alboroto, es posible. Literalmente. Carver dispone de varios poderes animales: visión felina, ultravelocidad, supersalto y un zarpazo completamente espectacular que podrá usar en los combates cuerpo a cuerpo.





Género > **Shoot'em-up** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Ubisoft** Programador > **Crytek** Jugadores > **1-4**
Niveles de Dificultad > **3** Texto/Doblaje > **Castellano/Castellano** Grabar Partida > **Disco Duro**

16+

GRÁFICOS 8,7

No echaremos en falta el PC, no. Además, la ambientación tropical, el solazo, la belleza de las salpicaduras de agua y tanta palmera resultona hacen que este apartado sea genuinamente refrescante.

MÚSICA / FX 8,5

Más que correcto. No nos sentiríamos en un islote del Trópico si no lo fuera: los pájaros cantan, las hojas suenan al rozarlas... Impresionantes las conversaciones entre los mercenarios que nos acosan.

JUGABILIDAD 8,8

Los enemigos no demuestran demasiada inteligencia, y los poderes animales dan salsilla pero se agotan un poco. La semi-libertad absoluta para avanzar por los escenarios sube muchos enteros, eso sí.

DURACIÓN 8,5

El Modo Historia acaba sabiendo a poco, pero el On-line ofrece muchas más horas potenciales de juego. Entre el aumento de número de mapas, el sensacional editor y las misiones, tienes Far Cry para rato.





FAR CRY INSTINCTS PREDATOR

Carver sigue arrasando la zona del Trópico. Pero en alta resolución.

¿Hasta qué punto puede la **360** subsistir con lanzamientos que se limitan a refritos más o menos interesantes de juegos que han triunfado en la anterior generación de consolas? Las virtudes de *Far Cry Instincts* para **Xbox** son indudables y las conocemos todos. Las de *Far Cry Instincts Evolution*, aunque algo más tímidas, las puedes encontrar en la *review* en este mismo número. Y las de este ***Predator*** son las mismas, pero pasadas por un filtro de alta resolución: gráficos muy trabajados (despampanantemente bellos en algunos tramos del juego), posibilidad de escoger entre una aproximación sigilosa o explosiva a nuestros contrincantes, y unos poderes de raíz bestial que convierten parte del juego en una experiencia ciertamente frenética, aunque puede llegar a agotarse relativamente rápido. Este ***Predator*** aglutina tanto la primera versión del juego para **Xbox** como su secuela, ambas visualmente más lustrosas, y poco más: alguna mejora en el sensacional editor de niveles, un multijugador tan efectivo como siempre... Y sí, vale, unos efectos de agua ocasionalmente hipnóticos. Pero teniendo en cuenta que eso es prácticamente todo, la pregunta es: si has catado las versiones para **Xbox**, ¿merece la pena este doble *remake* para **360**? ➡ JOHN TONES

SELVA CONCURRIDA
Como en Xbox, el multijugador hasta 16 participantes es tan explosivo como el fantástico editor de niveles

//Far Cry es buen ejemplo de típico remake para 360//

Más de lo mismo, sí, pero... ¿y si lo mismo es buenísimo?

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Crytek Jugadores > 1-16
Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Disco Duro

16+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,8	7,5	8,2	8,7
Tan sencillo como una versión pulida y en alta resolución de los Far Cry para Xbox. Es decir, excelentes. Algunos efectos de agua y luz son de auténtica Próxima Generación. Otros, no tanto.	Buenos efectos de sonido, sobre todo cuando Jack Carver entra en modo animal. Uno de los grandes defectos de la saga, los anodinos efectos de sonido que acompañan a las armas de fuego, se mantienen.	Muy regular I.A. de los enemigos, que a menudo se quedan esperando a ser acribillados por nuestro héroe. Ya era lamentable en Xbox, pero es obligado exigir un comportamiento más real en 360.	El modo para un jugador aguanta con dignidad, pero juega en su favor que hablamos de dos juegos por el precio de uno. El divertido multijugador y el mejorado editor de niveles suben con justicia la nota.



8,3 GLOBAL



ROGUE TROOPER

Así creían que iba a ser el futuro

De todos los desafíos a los que se enfrentaba **Rebellion** a la hora de afrontar una adaptación del cómic *Rogue Trooper*, el más sutil y complicado, sin duda, era captar el espíritu agresivo y muy británico del cómic original, publicado en la histórica revista *2000 AD*. Es un gustazo que lo hayan conseguido: la tenebrosa personalidad del único soldado capaz de soportar la atmósfera tóxica del planeta Nu-Earth, acompañado de los inagotables *microchips* instalados en su casco, mochila y fusil, ha sido perfectamente respetada en un juego de acción en tercera persona con elementos tácticos. En efecto, ***Rogue Trooper*** puede enfocarse como una aventura de acecho y sigilo o como una epopeya de acción post-nuclear: **Rebellion** deja elegir, y puntea la aventura con enemigos variados y fases de francotirador. Frenético y, a su manera, modesto, ***Rogue Trooper*** merece un puesto entre lo mejor de los últimos lanzamientos del género.

J. TONES

AHORA LO VES, AHORA NO
La mochila de Rogue proporciona mapas del terreno en Nu-Earth y una interesante y caótica arma: los hologramas.



La sucesión de los niveles es lineal, pero están bastante abiertos, y es tarea de cada jugador decidir por qué flanco atacar.

//Variedad de ambientes para un juego contundente y modesto//

Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Int. Programador > Rebellion Jugadores > 1-4
Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (164 KB)

16+

GRÁFICOS 8,2
No son revolucionarios, aunque poseen bellos efectos pirotécnicos. Respiran un amor por la ciencia ficción de bajo presupuesto del que deberían aprender otras epopeyas galácticas más grandilocuentes.

MÚSICA / FX 8,0
Buenos efectos sonoros y diálogos irónicos a cargo de los tres amigos fallecidos de Rogue, convertidos en improvisados asistentes en la batalla. Todo doblado a nuestro idioma, lo que viene bien en el combate.

JUGABILIDAD 9,0
Excelente: permite varias aproximaciones al estilo de juego, hace sencillo el masacrar enemigos desde el primer momento y tiene suficientes matices y complicaciones como para mejorar al típico mata-mata.

DURACIÓN 8,5
Aparte de un satisfactorio Modo Historia de unas nueve horas, Rogue Trooper permite un modo multijugador tanto a pantalla partida como On-Line para cuatro jugadores que promete guerra en Nu-Earth para rato.







TOP SPIN 2

Enganchará hasta a los no aficionados a juegos deportivos

Los juegos de tenis tienen algo, siempre lo han tenido, que hace que la gente que normalmente evita los títulos deportivos sucumba a sus encantos. La nueva consola de **Microsoft** no tenía aún ninguno en su catálogo, y han sido los chicos de **2K Sports** los encargados de solucionar este vacío. Aparentemente nos encontramos ante una conversión del título aparecido hace unos meses en **PlayStation 2**, que a su vez era la continuación del magnífico juego de **Xbox**. Pero en realidad se trata de una producción totalmente nueva, pensada para aprovechar las características de la nueva generación de consolas. Sin duda lo más llamativo del conjunto es la aparición de 24 estrellas de este deporte, entre las que se incluyen Federer, Sharapova, Roddick, Venus Williams o nuestro Carlos Moyá. Su reproducción en pantalla es tremendamente realista y detallada, y lo mismo puede decirse de la gran cantidad de pistas disponibles. Además del típico modo Exhibición para hasta cuatro jugadores y el Torneo, se incluye un completísimo y profundo modo Carrera, en el que podrás crear a tu jugador con todo lujo de detalles y hacerle avanzar a base de entrenamientos y torneos de diversa índole. Pero sin duda el gran punto fuerte del juego sigue siendo esa mezcla entre accesibilidad en cualquier momento, que hace que cualquier jugador pueda disfrutar al instante, y la profundidad que ofrecen sus grandes posibilidades a los más expertos. Resulta tan divertido ir aprendiendo todas sus técnicas y los recursos de tu jugador que no podrás soltar el mando. Y por si fuera poco, el modo de juego a través de *Xbox Live* proporciona unos encuentros de lo más intenso. **LAST MONKEY**

//Una mezcla perfecta entre arcade y simulador//

PISTAS

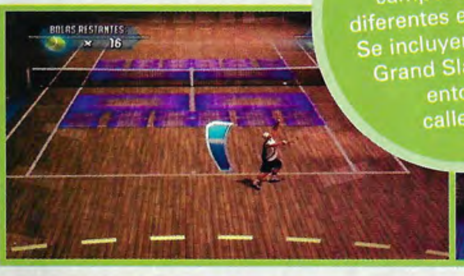
El número de campos de juego diferentes es muy alto. Se incluyen desde los Grand Slams hasta entornos callejeros.

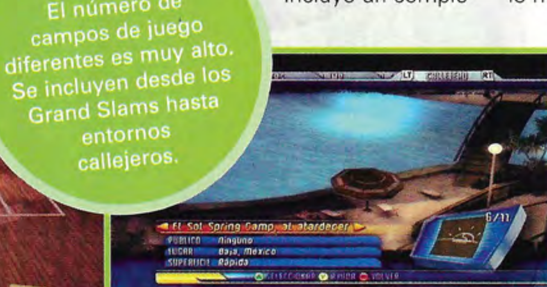
El Modo Carrera

La modalidad más longeva del juego te propone crear a tu propio jugador, pudiendo modificar un sinfín de parámetros físicos. Al acudir a los distintos entrenamientos irás mejorando sus características y equipamiento.





















En total son 24 jugadores reales los que podrás seleccionar en el modo Torneo y Exhibición.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM 9 Compañía > 2K Sports Programador > Indie Built Jugadores > 1-4 Jugadores > 24 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Varios Grabar Partida > Memory Unit y Disco Duro

3+

GRÁFICOS 9,0

La recreación de los jugadores es excelente, y lo mismo ocurre con los escenarios donde tienen lugar los partidos, que además son muy variados. Poco más se le puede pedir a un juego de este tipo.

MÚSICA / FX 8,7

La presencia de la banda sonora es casi testimonial, pues sólo aparece durante los menús. Los efectos de sonido son claros y contundentes, sobre todo el sonido de la bola y los gritos de los jugadores.

JUGABILIDAD 9,2

El sistema de control permite realizar todos los golpes que puedes ver en un partido real con sólo pulsar unos botones. Para que salgan bien, eso sí, se requiere bastante entrenamiento previo.

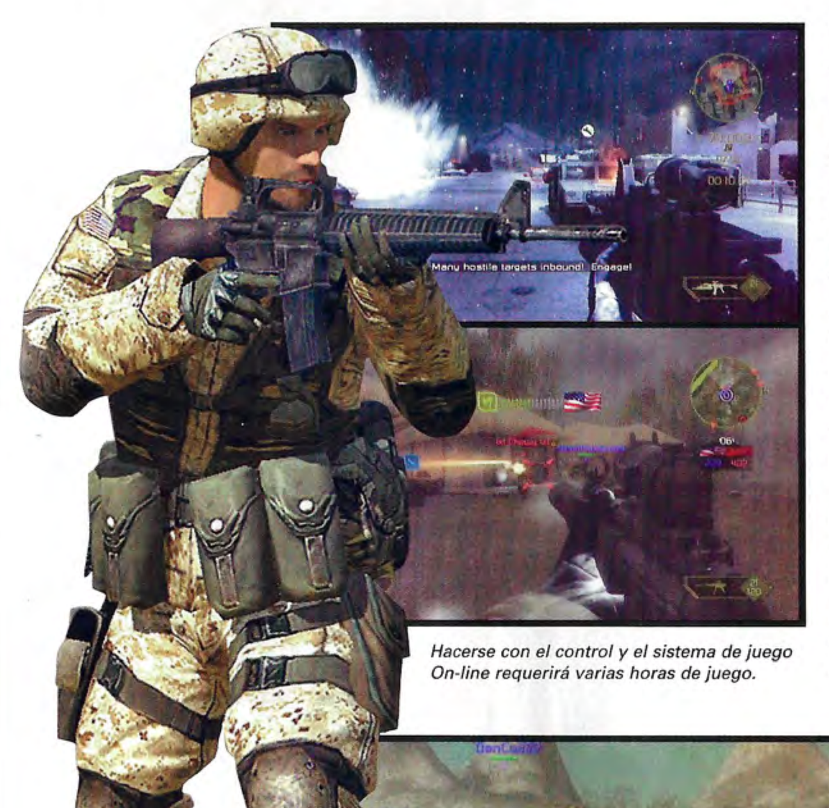
DURACIÓN 9,3

Los varios modos de juego ofrecen muchas horas de diversión, sobre todo la modalidad Carrera. Pero lo mejor de todo son sus posibilidades On-line, que hacen que su duración sea prácticamente infinita.





BATTLEFIELD 2
MODERN COMBAT



Hacerse con el control y el sistema de juego On-line requerirá varias horas de juego.

Uno de los mejores motivos para hacerse una cuenta Live Gold

Aunque se ha hecho esperar demasiado, sobre todo teniendo en cuenta que no posee novedades importantes, la versión para **Xbox 360** de ***Battle-Field 2*** ya está en el mercado. La novedad en el *shooter* de **Digital Illusions** es únicamente el nuevo motor gráfico, que resulta impresionante, aunque no parece explotar en exceso el *hardware* de la consola de **Microsoft**. Eso sí, si lo tuyo es jugar On-line (si te gusta este juego es porque es lo tuyo, indudablemente), *Xbox Live* marcará las diferencias con las otras versiones de ***BattleField 2***, ofreciendo un sistema de juego a través de Internet rápido e intuitivo. Para los «lobos solitarios» también hay diversión: modo Campaña, compuesto por 14 misiones, y misiones de desafío (*sniper*, vehículos, etc). Tanto el desarrollo del modo Campaña como los mapeados del modo On-line, pasando por los extras como los desafíos, son prácticamente idénticos a los de las versiones de 128 *bits*. **DOC**

MODO MULTIPLAYER

El alma de BattleField permitirá a un máximo de 24 jugadores participar en Xbox Live en dos modos de juego diferentes.





El uso de vehículos será esencial para completar las misiones y vencer en el modo On-line.

Género > **Shoot'em-up** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **EA Games** Programador > **Digital Illusions** Jugadores > **1-24**
Escenarios > **19** Escenarios On-Line > **16** Texto/Doblaje > **Castellano/Cast.** Grabar Partida > **Memory Card/Disco Duro**

16+

GRÁFICOS



9,0

Aunque no es lo mejor que hemos visto en 360, supera con creces a las otras versiones del juego. Lo mejor de su engine son las físicas, la iluminación y los modelos 3D de los soldados.

MÚSICA / FX



8,9

La banda sonora orquestada (la misma que en las versiones 128 bits) da rotundidad a cada una de las acciones que se llevan a cabo en el juego. Todas las voces de BattleField 2 están dobladas al castellano.

JUGABILIDAD

9,0

Su jugabilidad es simple pero muy efectiva. Shooter multitudinario con la posibilidad de utilizar todo tipo de vehículos y con un desarrollo multijugador de lo más adictivo. Se puede pedir más, pero no nos hace falta.

DURACIÓN

9,2

El modo Campaña y los desafíos dan mucho juego, pero la vida útil de BattleField 2 la protagoniza, en gran medida, su modo multijugador para un máximo de 24 personas. No saldrás de Xbox Live.



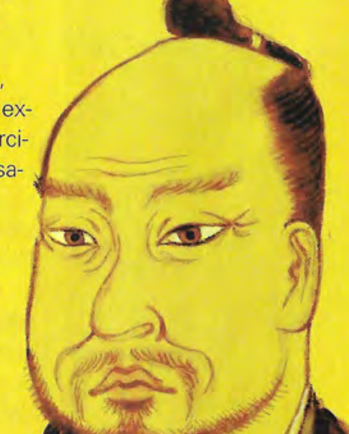
ODAMA

Pinball estratégico. Repetimos: pinball estratégico

Odama es raro, tan sumamente extravagante que ningún fan fatal de los videojuegos debería dejar pasar la oportunidad de probar un *pinball* ambientado en el Japón feudal que hace uso del micrófono (incorporado en el juego) para conducir una enorme campana de un lado a otro del tablero. Por desgracia, la cosa queda ahí: en una curiosidad. Todas las novedades se extraen directamente de su mismo planteamiento, y parece que no se ha empleado tiempo en ajustar cuestiones tan importantes como la curva de dificultad o la mecánica de juego.
Unos gráficos mediocres y poco vistosos (casi de la generación anterior de *software*) son solo la punta del *iceberg* de un juego cuyo mayor problema es su propia voluntad de ser extraño a toda costa.
Sin embargo, y por eso mismo, ***Odama*** alcanza momentos de extravagante brillantez visual: ejércitos de japoneses en 1539 arrasados por una bola gigante que abre y cierra trampillas, que detiene el curso de los ríos y que derriba murallas. Quizás si sólo se hubieran preocupado de hacer (también) un juego divertido...

JOHN TONES

//Concepto seductor, mecánica impracticable//



JAPON FEUDAL
1539, Japón. El jugador controla a Kagetora, un famoso estratega de la época, a lo largo de nueve de sus más famosas batallas.









El general japonés tendrá que ir solucionando pequeñas misiones en cada una de las batallas, para conseguir que la campana Nintendo llegue a sus distintas metas.







Género > Pinball estratégico Formato > Mini-DVD Compañía > Nintendo Programador > Vivarium
Jugadores > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Japonés Grabar Partida > Tarjeta de memoria (2 bloques)

7+

GRÁFICOS



6,5

Minúsculos y muy poco espectaculares, hay ocasiones en que llegan a parecer salidos de un juego de PlayStation. Las secuencias introductorias son extraordinarias, pero carentes de animación.

MÚSICA / FX



7,0

Nada especialmente llamativo en este apartado, con la excepción de las voces. El narrador y consejero del estratega protagonista proporciona momentos de genuina hilaridad cien por cien japonesa.

JUGABILIDAD



8,0

La grandiosidad y las carencias de Odama se aglutinan aquí: el concepto es disparatadamente seductor, pero la jugabilidad está bajo mínimos. Los fans de las excentricidades amarán Odama... pero no jugarán.

DURACIÓN



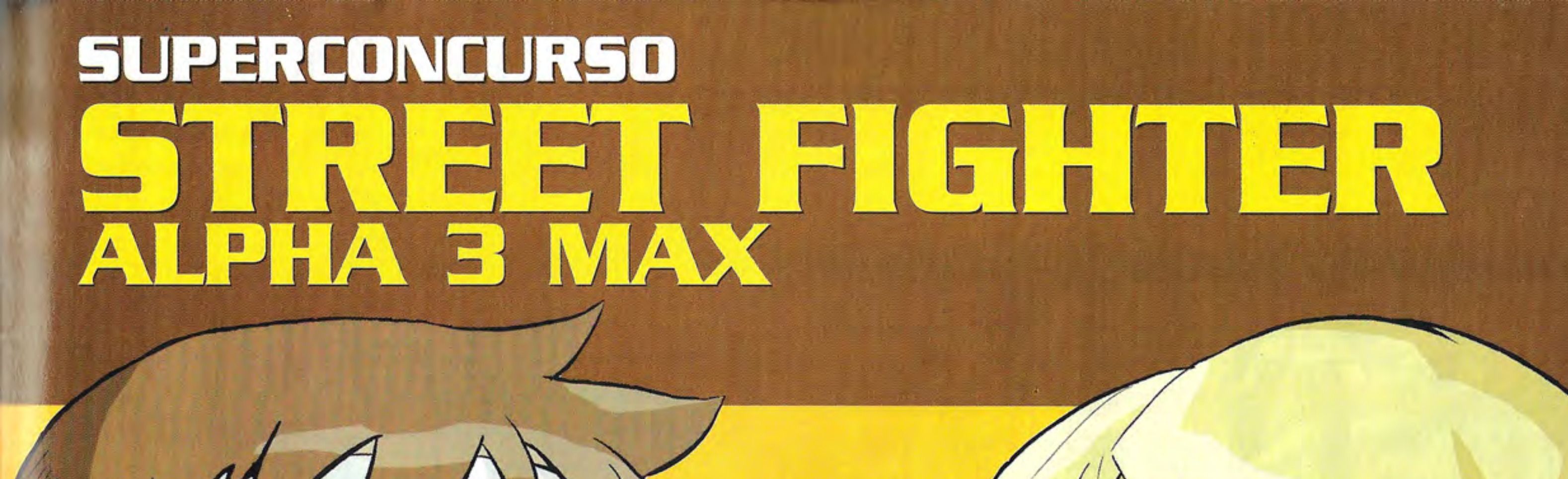
7,5

Depende de la paciencia de cada cual, pero teniendo en cuenta aunque sólo hay 9 campos de batalla, y que la dificultad es endiablada ya desde el primero... No hay opciones para varios jugadores, por desgracia



7,3





Capcom y **SuperJuegos** llevan el mundo de Street Fighter a tu PSP. Si quieres ser el afortunado ganador de uno de los 12 Street Fighter Alpha 3 MAX que regalamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 24 de mayo.

REGALAMOS 12 JUEGOS PARA PSP
STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

¿Cuál de estos personajes no aparece en el juego?

A) Terry Bogard **B)** Ryu **C)** Ken

CONCURSO «STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **streetsj** espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5575 lo siguiente: **streetsj B**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 24 de mayo.





TRAUMA CENTER

Agarra el bisturí y líate a salvar unas cuantas vidas











Originalidad y un hábil aprovechamiento de las características de la **Nintendo DS** son los principales valores de ***Trauma Center***, una de las propuestas más rompedoras que han aparecido en el mercado en los últimos años. Ejerciendo de cirujano, tendrás que afrontar 44 operaciones de dificultad creciente, utilizando el *stylus* de la **DS** como si se tratara de un bisturí. Vigilando en todo momento las constantes vitales de cada paciente, tendrás que desinfectar, anestesiar, suturar, drenar y seguir los consejos que te irá dando la enfermera de turno en la pantalla superior de la **DS**. Al principio la cosa pinta bastante fácil, pero enseguida tendrás que vértelas con situaciones tan extremas como paradas cardiacas, una intervención de urgencia a bordo de un avión durante unas turbulencias e incluso ¡desactivar una bomba! utilizando el escalpelo para cortar los cables correctos. Tan adictivo como truculento, ***Trauma Center*** vuelve a demostrar el porqué del éxito de **DS** en todo el mundo. Jamás verás un juego parecido en otra consola. Nadie tendría el valor de lanzarlo al mercado. **NEMESIS**

BOCATA DE CRISTALES

Algunos de los casos clínicos son escalofriantes. En este tendrás que quitar cristales y suturar a toda pastilla





Drena tumores, sutura heridas, extrae cristales... más te vale tener un estómago fuerte antes de comenzar con este juego.

Género > Simulador de Cirujano | Formato > Cartucho | Compañía > Nintendo | Programador > Atlus | Jugadores > 1 | Misiones > 44 | Niveles de Dificultad > 1 | Texto/Doblaje > Castellano/Inglés | Grabar Partida > Consola (3 partidas)

7+

GRÁFICOS 7,5
La recreación poligonal de los diferentes órganos a curar puede parecer algo simple, pero es realmente efectiva. Eso sí, si te impresiona ver sangre, mejor pon una bolsa de papel cerca de la consola.

MÚSICA / FX 8,4
La música es de una factura impecable, aunque no es demasiado variada. Pero cumple sobradamente su objetivo: ponerte de los nervios mientras intentas salvar la vida de tu paciente. Voces en inglés.

JUGABILIDAD 9,2
Ojalá manejar un bisturí fuera tan sencillo en la vida real como en este juego. La pantalla táctil de DS ha sido aprovechada con tanto talento como imaginación: ¡¡incluso darás masajes cardiacos!!!

DURACIÓN 8,9
No tenía ningún sentido incorporar un modo multijugador en un simulador médico como éste, así que Atlus ha preferido centrar sus esfuerzos en ofrecer 44 operaciones, que te llevarán lo suyo.





SUPER PRINCESS PEACH

Un aperitivo de New Super Mario Bros

Con la proliferación de los juegos deportivos programados por **Nintendo** (léase *Mario Tennis, Super Smash Football* o *Mario Superstar Baseball*) se han multiplicado las ocasiones de manejar a Luigi, a Toad o a Peach. Pero antes de ***Super Princess Peach*** habría que remontarse a *Super Mario Bros 2* para encontrar a la princesita protagonizando (o más exactamente, coprotagonizando) una aventura de plataformas. Y el caso es que aunque hayan pasado casi dos décadas desde aquella segunda entrega de Mario Bros. (considerada por muchos como la hija bastarda de la saga), no es difícil encontrar similitudes entre este título y aquel, tanto en su mecánica como, sobre todo, en su estética (aunque ahora su simplicidad ha sido intencionada y antes fue consecuencia de las limitaciones del *hardware*). En esta ocasión, el control es de lo más preciso y el desarrollo sigue las pautas que elevaron los *Super Mario* a la categoría de obras maestras: saltar y avanzar por plataformas, matar enemigos y recoger monedas para ir superando niveles. La nota distintiva la ponen los diferentes estados de ánimo de la Princesa, lo único que obligará a recurrir a la pantalla táctil durante la partida. De esta forma, tendremos que llorar para hacer crecer plantas, enfurecernos para destruir obstáculos, alegrarnos para flotar por los aires y alcanzar lugares elevados o recurrir a una especie de estado de calma *Zen* que nos convertirá en invencibles. **SUPERNENA**





Género > Plataformas Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1 Mundos > 8 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Consola

3+

GRÁFICOS



Su estética es tan colorista como cabría esperar de un juego ambientado en el universo Mario y aunque la simplicidad de sus gráficos sea pretendidamente retro, nos hubiera gustado algo más innovador en DS.

MÚSICA / FX

8,5

Al igual que los gráficos, las melodías de Super Princess Peach respetan toda la esencia de los juegos protagonizados por el fontanero italiano. Lo que no termina de convencer es la voz de la Princesa.

JUGABILIDAD

8,7

El control es muy preciso y la pantalla táctil queda relegada a los poderes emocionales de Peach y a los minijuegos que iremos desbloqueando. Además, el juego es compatible con el Rumble Pak DS.

DURACIÓN

8,4

Super Princess Peach es mucho más fácil (y en consecuencia, más breve) que cualquiera de los plataformas que llevan el nombre de Mario en el título. Los minijuegos, eso sí, alargan las horas de diversión.



SUPERCONCURSO



Virgin Play y **SuperJuegos** te invitan a entrar en el mágico mundo de Gauntlet Seven Sorrows. Si quieres obtener uno de estos magníficos premios: 4 lotes de 1 Gauntlet Seven Sorrows (PS2 o Xbox) + 1 Baraja de Cartas + 1 Camiseta + 1 Juego de Mesa de Dungeons & Dragons; o uno de los 6 lotes del segundo premio: 1 Gauntlet Seven Sorrows (PS2 o Xbox) + 1 Baraja de Cartas + 1 Camiseta, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 24 de mayo.

1er PREMIO
4 LOTES

COMPUESTOS POR
- **1 JUEGO GAUNTLET SEVEN SORROWS PARA PS2 O XBOX**
- **1 BARAJA DE CARTAS MAGIC**
- **1 CAMISETA DE GAUNTLET**
- **1 JUEGO DE MESA DUNGEON & DRAGONS**



CONCURSO «GAUNTLET SEVEN SORROWS»

Los personajes de la coin-op original eran un Mago, un Elfo, una Valquiria y un...

A) Maquetador **B)** Marinero **C)** Guerrero













Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 24 de mayo.

supergui

TOMB RAIDER LEGEND

Ocho enormes localizaciones plagadas de puzzles que resolver y peligros que salvar separan a Lara de una parte de su pasado. Te revelamos todas las soluciones para que nada se te resista en esta séptima entrega de la saga.





6 5 TOMB RAIDER LEGEND

CAPÍTULO 1: BOLIVIA

Comienza saltando al otro lado del puente de piedra y cruzando el lago. Trepa el muro, empuja la piedra y salta el risco. Trepa por la liana de la pared y salta al siguiente nivel. Usa la cuerda para cruzar a través de la catarata, cruza la cueva y salta el risco al otro lado. Agárrate al saliente de la pared y desplázate por él hasta el otro lado, donde tendrás que saltar para cruzar la catarata por arriba. Continúa río arriba y esquiva la piedra que cae colocándote a la derecha, detrás de unas rocas. Para alcanzar la rama horizontal tendrás que saltar desde la roca de la derecha. Balancéate entre las dos ramas para alcanzar el saliente y el nivel superior. Encontrarás a tu primer enemigo, un soldado, acaba con el y avanza hasta que veas un enorme tronco colocado como si fuera un balancín. Justo detrás hay un muro con un saliente. Agárrate a él, rodéalo por la derecha y sube hasta la parte superior. Empuja la roca sobre el tronco y usa la rama que acaba de ascender para seguir avanzando. Retira la placa que bloquea la puerta con ayuda del garfio y acaba con los dos enemigos al otro lado. Detrás de la catarata hay un saliente. Avanza por él hacia la izquierda, salta sobre la barra hacia la columna, y de la columna a la siguiente plataforma. Usa la cuerda para volver a saltar hacia la catarata. En la pared de la derecha verás unas barras. Úsalas para llegar al otro lado. Aparecerá otro enemigo. Avanza y usa el garfio para saltar al otro lado del barranco. Un poco más adelante verás un puñado de rocas redondas juntas. Usa tu pistola para provocar un desprendimiento y eliminar unos cuantos soldados. Baja por la rampa y líate a tiros con los soldados hasta que no quede ni uno. A la izquierda, toma un camino que sube y utiliza la cuerda para saltar hasta el otro lado. Baja por el otro extremo, cruza por los troncos y, después de eliminar a todos los enemigos, sube por las escaleras hacia el templo. Salva la primera trampa usando el garfio, avanza hasta que veas unas cadenas con unos contrapesos. Trepa por las cadenas y verás una abertura en la pared. Continúa por ahí y utiliza la siguiente cadena para bajar. Sigue hasta el agua, donde tendrás que bucear para llegar al otro lado. Ten cuidado con el jaguar y avanza hasta llegar a una trampa donde las paredes tratarán de aplastarte. El primer bloque lo puedes pasar corriendo, pero para cruzar el segundo tendrás que caminar arrastrando una jaula que hay cerca. Avanza hasta el primer puzzle. Para abrir la puerta tendrás que situar tres cajas sobre los tres botones. Ya tienes una caja en ese nivel, pero las otras dos hay que «subirlas». En el lado izquierdo verás una especie de balancín. Coloca las cajas sobre el extremo que queda más cerca de los botones y salta sobre el otro extremo para catapultar las cajas. Para saltar, usa el bloque elevado que queda a la izquierda del balancín. Una vez abierta la puerta, tendrás que cruzar por la pared izquierda de la habitación para llegar al otro lado. Usa la cadena para trepar, salta sobre el saliente, cruza por la cadena al otro lado, descuélgate al saliente y usa la barra para llegar hasta la puerta. Tras cruzar la puerta entrarás en una secuencia de «Súper Acción». Simplemente pulsa los botones que el juego te indica dentro del límite de tiempo. Al otro lado, avanza hasta que llegues al final del pasillo. Ahí descuélgate y baja usando los salientes. Una vez abajo elimina al jaguar y busca en una esquina un pequeño montículo cuadrado. Desde ahí salta hasta el ingenio en forma de cruz, te agarrarás a un extremo como si fuera una barra y éste girará cambiando su orientación. Salta de barra en barra hasta la pared, donde tendrás que llegar hasta la abertura de arriba siguiendo los salientes. Una vez arriba escala otro pequeño muro y sigue por el pasillo hasta la zona del boss.

Boss – Hombres de Rutland: Cruza el puente salvando los huecos y sin que te alcance el helicóptero. En la plataforma central, acaba con todos los soldados. Usa las columnas como parapeto y recuerda recolectar las armas y los botiquines que los soldados dejan al morir.

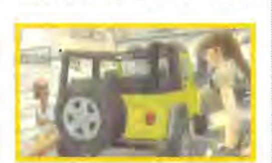
CAPÍTULO 2: PERÚ

Avanza por la calle hasta la plaza. Tras hablar con Amaya, la zona se llenará de enemigos. Acaba con ellos. Trepa por el mástil de la bandera hasta el balcón. Usa el garfio con la farola para llegar al otro balcón y entra por la puerta. Coge las granadas y sal por la puerta del fondo. Acaba con todos los enemigos de la zona. Sube por la escalerilla que entra por la ventana y acaba con todos los enemigos del tejado. Continúa por la calle doblando la esquina y eliminando soldados. Al final, encontrarás una moto. Cógela. Durante el paseo en moto sólo tendrás que preocuparte de disparar a los enemigos y no chocar. Un choque frontal fuerte acabará contigo. Las pequeñas cajas naranjas son botiquines. Tampoco las dejes pasar. Tras alcanzar a Amaya, entrarás en la excavación.

Flashback: Rueda por la abertura y continúa por el pasillo. Usa vengalas para ver en la oscuridad. Cruza el hueco usando la viga que cuelga del techo y avanza hasta que se desprendan unas columnas. Da la vuelta y sigue por una pequeña abertura a la izquierda, entre unas cajas. Rueda por debajo de la verja y empuja la caja sobre el botón situado a la derecha. Se activará la trampa sin demasiado éxito. Sube a la caja y usa la única lanza que ha quedado entera como barra para llegar hasta la plataforma superior. Salta hacia el ornamento con forma de arco y de ahí a la plataforma a su izquierda. Cruza por el muro derruido y baja a la siguiente sala. Mueve la enorme bola para desactivar la trampa. Escala el muro al otro lado para alcanzar la cuerda y con ella llegar a la plataforma superior y cruzar al otro lado de la verja. Al bajar, una especie de demonio comenzará a seguirte. Huye de él en dirección contraria a la cámara. Al agarrarte a una cuerda caerás al fondo de una sala. Escala la pared de la izquierda para llegar hasta una enorme bola. Hazla rodar hasta abajo y empújala sobre los interruptores del suelo. Vuelve a escalar el mismo muro pero esta vez salta a la plataforma de enfrente. De ahí salta a la lanza, balancéate hasta la cuerda, y de la cuerda a la siguiente plataforma. Avanza por el pasillo y vuelve a sortear el obstáculo usando la viga del techo.

Época actual: Cruza la excavación hasta el agua. Sumérgete y avanza hasta que llegues a una

sala con cuatro columnas iluminadas por el centro. Hasta que llegues necesitarás tomar aire varias veces. Siempre que veas rayos de luz, habrá una una burbuja de aire en la parte superior. Una vez en la sala con las columnas, presiona los cuatro botones para drenar el agua. Cruza la puerta por el boquete. Tras la escena, continúa por detrás del gran bloque de piedra. Llegarás a una subida por la que Lara se resbalará. Justo al pie de la subida, a la izquierda, hay dos salientes por los que deberás trepar para saltar a la plataforma al otro lado. Desde la plataforma,



salva la subida con el garfio. Trepa por el muro con la pequeña caída de agua. Desde ahí, podrás salvar la siguiente subida usando el garfio de nuevo. Avanza y resuelve la escena de «Súper Acción» para encontrarte ante otro puzzle. Para resolverlo, lo primero es conseguir la bola que está sobre la columna, al lado izquierdo de la entrada. Engancha la columna con tu garfio (mirando hacia la parte que destella y pulsando «Cuadrado») y tira de ella (con el botón «Triángulo») para hacer que caiga la bola. Colócala sobre el botón del suelo en el lado derecho. La otra bola que ya estaba en el suelo colócala sobre el botón izquierdo. Ahora, trepa por el tótem de la derecha hasta arriba del todo. Podrás tirar otra bola al suelo que tendrás que colocar sobre el botón restante. Con ello se abrirá la puerta sobre el tótem del centro. Trepa por él y avanza. Tras la secuencia, tendrás que retroceder sobre tus pasos hasta la entrada. Según sales de la cámara donde estaba la espada, sin bajar del tótem, ve a la derecha y trepa por lo que parece su brazo. Salta hasta la escalera del otro tótem y crúzalo por arriba hasta una plataforma al otro lado. Sobre la plataforma hay un saliente. Agárrate a él y recórrelo a lo largo de la pared salvando las partes rotas. En el extremo, desciende hasta la plataforma y usa la cuerda para cruzar a la siguiente. Salta una plataforma más y podrás deslizarte hasta el suelo. Vuelve hasta la sala que estaba inundada y sube por la cuerda al fondo. Salta al hueco y sigue avanzando hasta una escalerilla que sube. Al llegar arriba, avanza, trepa por el muro de la izquierda y al fondo podrás ver otra cuerda. Tras salir a la superficie y no dejar títere con cabeza, habrás completado este capítulo.

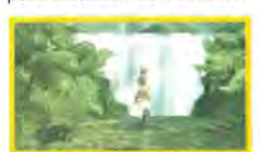
CAPÍTULO 3: JAPÓN

Baja hasta la barra y habla con el camarero. Ve al despacho de Nishimura, por el pasillo que está enfrente del camarero. Tras la escena aparecerá Takamoto. Elimina a sus hombres y coge el ascensor del otro pasillo. En la azotea, sal al helipuerto y destruye el barril y la alambrada para poder subir por la tubería. Salta a la plataforma y escala al tejado. Ve a la cristalera y aparta la ventana corredera usando el garfio. Salta dentro, baja las escaleras y coge la moto. Sal de nuevo al helipuerto y sigue el camino de losas más claras. Salta la rampa y resuelve la secuencia de «Súper Acción». Desde la escalera donde Lara se protege de la explosión, salta hacia la barra y de ahí al andamio. En la segunda plataforma del andamio, tendrás que disparar en el modo manual a la cuerda que sujeta la viga. De esta forma podrás usar la cuerda para llegar a la siguiente plataforma y de ahí el cable para llegar al otro lado del edificio. Usa el garfio para atraer hacia ti la plataforma elevadora y suéltala. Comenzará a balancearse. Cuando se te acerque, salta sobre ella. Rápidamente, cuando esté lo más alejada de tu punto de origen, salta usando el garfio sobre una foto que hay en la esquina y balancéate a la plataforma al otro lado. Repite la operación del garfio pero esta vez con dos elevadores. De nuevo usa el garfio con un foco y cuélate por la barandilla rota al pequeño jardín. Acaba con todos los enemigos. Entra por la doble puerta del fondo y sube un piso por las escaleras. Al fondo del pasillo, una puerta te lleva a una sala de control. Entra ahí y acaba con todos los enemigos. Usa el modo de puntería manual para romper los dos anclajes de la enorme pantalla y luego usa el garfio para volcarla. Detrás encontrarás una salida. Escala el poste. Arriba del todo salta hacia el saliente, rodéalo y escala a la plataforma. Usando el garfio podrás girar el enorme letrero luminoso y convertirlo en otra plataforma para llegar a la escalerilla del fondo por la que tendrás que subir. Desde la plataforma superior, vuelve a usar el garfio para girar otro luminoso. Esta vez salta sobre la barra y luego sobre la plataforma. Escala el poste y salta a la plataforma superior. Escala el siguiente poste y desde arriba del todo salta hacia la barra de la plataforma vertical. Ésta comenzará a girar. Vuelve a saltar al poste y cuando la plataforma esté en posición horizontal podrás cruzarla. Escala el siguiente poste. Cuando llegues arriba comenzará a troncharse. Salta del poste a las barras y llega al balcón tan rápido como puedas. Entra en el hall y elimina a los yakuzas. Sal por la puerta de la izquierda hasta una sala de control. Dentro, pulsa el botón que esta al lado del extintor. Con esto podrás ver los rayos láser para poder cruzar la trampa. De forma alternativa, puedes usar la bola como escudo y hacerla rodar hasta que estés fuera del alcance de la torreta automática. Tras cruzar llegarás al despacho de Takamoto. Elimina más yakuzas y usa el garfio en la parte delantera del dragón que cuelga del techo para romper el cristal. Escala la pared y entra en el ascensor.

BOSS – TAKAMOTO: Escapa del centro de la sala y usa cualquiera de los postes de detrás de las estatuas para subir a la pasarela superior. Esquiva las ondas de Takamoto saltando o rodando según te vengan por el suelo o a media altura. Trata de acercarte a media distancia para alcanzarle con las pistolas. Tras unos cuantos disparos, acabarás con él.

CAPÍTULO 4: ÁFRICA

Camino abajo deberás saltar al lago (tras saltar, pulsa rápidamente Circulo y Adelante en el joystick analógico para hacer el «Salto del Ángel»). Súbete a la pequeña isla del centro. Escala por el lado derecho y cuélgate de la cuerda para levantar el «seguro». Déjate caer al suelo y abre la puerta tirando de ella con el garfio. Tras la escena, entra en el templo. Para cruzar el primer charco, usa el garfio para atraer la balsa hasta tu posición y úsala para alcanzar las cuerdas





TOMB RAIDER LEGEND



que te permitirán cruzar. Cruza las trampas desactivadas y pulsa el botón del suelo para abrir la puerta. Tendrás que cruzarla rápidamente antes de que se cierre. Elimina a los hombres de Rutland. En frente de la rueda impulsada por agua, hay una estatua, y justo detrás una cuerda. Alcanza la cuerda desde la plataforma superior y balancéate para empujar la estatua con los pies. Usa las barras de la rueda para alcanzar la cuerda del otro lado y subir a la otra plataforma. Usa el garfio para atraer el elevador, salta sobre él y de nuevo con el garfio, desplázalo hasta la siguiente plataforma. Ahora, utiliza las barras de la rueda por la que no hay agua para alcanzar la escalerilla del otro lado. Sube por ella. En la siguiente escalerilla, tendrás que saltar a un saliente al llegar a la parte superior. Avanza por el saliente hasta la siguiente escalerilla y sigue subiendo. Una vez arriba, avanzando un poco, llegarás a lo que parece una piscina vacía. Sube por las escaleras derruidas del lado derecho (según entras) y cruza hasta el otro lado, escala por el bloque de la esquina y salta hasta el bloque suspendido. Harás de contrapeso y el bloque descenderá elevando el que hay justo delante. Calcula bien el tiempo para llegar hasta la escalerilla saltando sobre el bloque que ahora sube. Cruza la plataforma y salta hacia la grieta en la columna al otro lado. Usa las grietas para descender hasta el suelo y monta en la balsa. Usa el garfio con las columnas para llegar hasta la escalera que está detrás de la pequeña catarata al otro lado del muro. Sube por la escalerilla y repite el juego de los bloques suspendidos para alcanzar la otra plataforma. Usa el garfio para cruzar por el pequeño salto de agua y, de nuevo, salta a la grieta de la columna y avanza por los salientes para llegar a la plataforma de la derecha. Pulsa el botón. Una losa girará y caerá una caja. Suelta el botón y la losa volverá a girar. Úsala para alcanzar la plataforma central. Verás una especie de estatua sujeta por unos grilletes a la pared. Tendrás que liberarla soltando los grilletes y tirando con tu garfio de la especie de rueda dentada de su pecho. Para liberar los grilletes, salta a la plataforma de la derecha y empuja la caja sobre el botón. Un grillete estará libre. Salta hasta el primer botón que vistes y quédate un rato sobre él. Usa la cámara para comprobar que se haya soltado el grillete. Ahora, rápidamente, vuelve al centro y tira de la rueda dentada con el garfio. La sala se llenará de agua. Vuelve a la sala donde estaban los hombres de Rutland y entra por la puerta donde se acaban de activar las trampas. La primera tanda de lanzas la podrás sortear rodando cuando las lanzas se están retirando. Tras doblar la esquina, verás un juego de cuchillas giratorias. Cruza el pasillo empujando el bloque que hay a la izquierda. Las cuchillas se bloquearán y podrás cruzar. El segundo juego de cuchillas tendrás que sortearlo saltando por encima o rodando por abajo según corresponda. Tras doblar un par de esquinas más, una enorme bola se te vendrá encima. Corre hacia la puerta saltando la primera lanza y rodando por debajo de la segunda. Al cruzar la puerta, la bola caerá al agua. Usa la barra para alcanzar el saliente en la columna. Escala por la columna hasta la siguiente barra y alcanza la plataforma que hay justo encima de donde estabas al llegar a esta zona. Desde ahí, podrás saltar sobre un elevador y más adelante sobre otro. En la pared verás una barra y otra columna con grietas por las que trepar. Sírvete de las barras y los salientes para subir un nivel y alcanzar la puerta que hay arriba del todo. Avanza por el pasillo y sortea los dos pozos con pinchos usando el garfio para balancearte. Continúa avanzando, elimina a los dos soldados y cruza por el puente. Si lo has derribado podrás usar el garfio aquí también. Continúa hasta la plataforma con los focos. A la derecha podrás cruzar usando las barras hasta el saliente. Trepa por la columna y desde arriba



alcanza las otras dos barras. Aterriza en la plataforma al otro lado, cruza el puente y baja para eliminar al resto de soldados. Cruza por el puente colgante hasta la puerta del fondo y continúa trepando por la escalera de la izquierda. Al llegar a la parte derruida, una enorme bola caerá de arriba. Usa la cuerda para llegar a la otra escalera, donde tras avanzar un poco otra bola caerá. Usa un hueco en la pared a la derecha para esquivar la bola. Una vez arriba, pulsa el botón para abrir la puerta y continuar.

BOSS – RUTLAND: POR mucho que dispares a Rutland, si éste sube a las plataformas elevadas, se recuperará. Tendrás que tirarlas todas. En su parte central tienen una zona donde, disparando, revelarás un punto donde enganchar el garfio. Tira de ese punto y la plataforma se vendrá abajo. Cuando hayas tirado todas céntrate en disparar a Rutland mientras esquivas sus puñetazos y sus granadas.

CAPÍTULO 5: KAZAJISTÁN

Tras saltar con el paracaídas, si lo abres en el momento justo (fíjate en la señal) aterrizarás sobre el tejado de uno de los almacenes con una ametralladora a tu disposición. Haz buen uso de ella y limpia la zona. Baja y entra en el almacén que está justo delante. Dentro, una escalera te llevará al tejado. Desde el tejado, alcanza la torre con el cable y descuélgate hasta el enorme portón. Elimina más soldados y entra en el almacén que tiene una luz sobre la puerta. Tras obtener la clave ve a abrir el portón. Sube la cuesta esquivando los barriles y entra en el centro de comunicación. Dentro, tras la escena, sube por la escalerilla hasta el tejado. Alcanza la torre y usa el cable para llegar hasta el punto de partida original. Baja, elimina a todos los soldados y hazte con una moto que hay al final de la vía. De nuevo, persecución en moto. El funcionamiento es exactamente el mismo que en el capítulo de Perú. Llegando al final del trayecto en moto tendrás que saltar sobre el tren y avanzar sobre él un par de vagones. Tras dejar la moto tendrás que resolver una secuencia de «Súper Acción» y habrás llegado al laboratorio. Desde la plataforma, lanza el garfio a la grúa y atráela hacia ti para alcanzar la cuerda y llegar hasta la escalerilla. Sube por ella y salta al cartel. Usa las barras para balancearte hasta el otro lado y de nuevo salta al cartel y de ahí al suelo. Vuelve a usar el garfio con la otra grúa y vuelve a usar la cuerda para cruzar las llamas. Desde la plataforma dispara al ventilador y salta hacia el saliente. Entra en el con- ▶

ducto de ventilación y avanza esquivando los cables pelados.
Cruza usando la barra y la cuerda, y de nuevo, ojo con los cables. Continúa por el pasillo hasta que llegues a la sala con el grupo electrógeno. Tendrás que activarlo. Para ello deberás trepar al bloque donde llegan unos tubos amarillos. Desde ahí salta a la rejilla de ventilación y luego a la pasarela. Alcanza la pasarela del fondo y recórrela hasta el extremo. Verás una cuerda. Cuélgate y llenarás el tanque de gasoil del generador. Ahora, para activarlo, usa el garfio para tirar de un botón que tiene en su parte delantera. Sal por la puerta que se acaba de activar. Verás un humillo verde. No te acerques, es letal. Tendrás que cruzar toda la sala sin tocar el suelo. Ten cuidado con las tuberías electrificadas. Al otro lado, llegarás a una sala con un arma poco común.
Úsala para hacerte con el funcionamiento. La máquina se calará y tendrás que activar un generador especial para ella. Baja por el puente destruido y elimina a los enemigos. Al fondo, sube por los pilares electrificados y alcanza la puerta que hay detrás del enorme generador. No podrás activarlo sin el núcleo. Sigue las vías para llegar hasta el núcleo. En la sala de control encontrarás algo de resistencia aparte del núcleo descargado. Para cargarlo alcanza los controles en la sala superior. Trepa por el núcleo (es esa jaula que está delante del enorme mapa) y salta hasta la escalerilla. Desde ahí, salta a las barras y luego a la cuerda. Cuélgate del artefacto que baja del techo y salta al otro lado usando la barra. Desde la pasarela del otro lado salta a la escalera para desbloquearla. Sigue por la otra pasarela y usando la cuerda entra dentro de la sala de control. Activa el generador y baja de nuevo hasta el núcleo. ¡No lo toques directamente! Usa el garfio para arrastrar el núcleo por las vías y sacarlo de aquí. Sigue al núcleo de vuelta a la sala del generador. Ahora los cables estarán electrificados. Usa el garfio para hacer que se balanceen y eliminar los campos eléctricos. Una vez en la sala del generador. Usa el garfio para abrir la puerta. Se activará todo el sistema. Continúa por la puerta de la derecha del generador hasta el arma Tesla. Úsala para eliminar a



los enemigos del otro lado de la pasarela lanzándoles todo tipo de objetos. También tendrás que usarla para mover la plataforma elevadora hacia la derecha, hasta la altura del roto en la barandilla. Cruza hasta la puerta por la plataforma y al otro lado, súbete a la pasarela. Tendrás que disparar a las tuberías que bloquean tu camino y usar el garfio en los anclajes del techo para moverte. Al final del pasillo, tras cruzar la puerta te espera Amanda.
BOSS – AMANDA: No te molestes en disparar a la especie de demonio negro. Esquiva sus ataques mientras activas las cuatro palancas que hay en los extremos de la sala. Una vez activadas, monta en el cañón Tesla, y pulsando el botón R1 empuja cada uno de los cuatro electrodos que cuelgan del techo hasta que se queden fijos en el fondo. Al colocar los cuatro, la barrera que protege el fragmento de espada desaparecerá. Baja del arma y usa el garfio para retirar el fragmento.

CAPÍTULO 6: LONDRES

Justo encima de la entrada principal hay una rejilla de ventilación que podrás quitar usando el garfio. Empuja la caja justo debajo de la entrada y sube hasta ella. Quita la otra rejilla que verás un poco más adelante y salta al patio. Usa los salientes sobre las ventanas para pasar al otro lado de la verja. Usa el interruptor para activar la corriente y vuelve hasta el interior del museo. Ahora podrás retirar la Excalibur de la piedra para abrir la puerta. Al otro lado, cruza la pasarela de maderos, salta hacia la barra y alcanza una plataforma en vertical que comenzará a descender. Rápidamente salta de nuevo hacia la barra hasta que la plataforma haya bajado. Sigue avanzando y dispara al enganche de la barca que está en posición vertical. Úsala para cruzar al otro lado. Cuando se caigan los maderos a la izquierda de la puerta, usa el garfio para tirar de la cuerda y abrir la puerta. Al otro lado, usa el «toro» para apartar las cajas y bajar con tu nuevo vehículo hasta la tumba. A la derecha hay dos cajas más. Apártalas y empotra el toro contra la pared de detrás. Recorre el pasillo destrozando las trampas con el toro y prepárate para la secuencia de «Súper Acción». Baja por la izquierda y entre salientes, cuerdas y escaleras podrás llegar al piso de abajo sin problema. Continúa por el pasillo del fondo, salta por encima de la lava y, para la trampa de fuego, usa la caja del fondo para saltar por encima. Podrás atraer la caja hacia ti usando el garfio. Tras sortear la segunda tanda de llamas, usa la caja para trepar por el muro y salta al otro lado. Pulsa la palanca para abrir la puerta y recuperar la caja. Bloquea la trampa de la derecha para sacar la caja y con ella bloquear la trampa del centro. Vuelve a por la caja que bloqueaba la trampa de la derecha y llévatela. Te harán falta dos cajas colocadas una detrás de la otra para salvar la siguiente trampa de fuego. Pulsa la palanca para abrir la puerta. Al otro lado, tras avanzar un poco, encontrarás un botón que tendrás que dejar pulsado. Ve hacia la izquierda, cruza la zona inundada y sube a suelo firme. Sobre el agua, verás unas lámparas de araña que cuelgan. Usa el garfio para balancear la lámpara y que esta golpee la verja de detrás destrozándola. Usa el garfio para sacar el ataúd del hueco. Súbete al ataúd y llévalo hasta el botón. Utiliza el garfio con las antorchas para avanzar. Una vez atascado el botón podrás cruzar la puerta del fondo. Continúa hasta la siguiente zona inundada. Busca la palanca sumergida y púlsala. Se abrirá la verja. Sube al ataúd y deja que la corriente te lleve hasta una verja que podrás cruzar. Al otro lado, repite la operación. Busca la palanca, púlsala, sube al ataúd y deja que la corriente te lleve hasta la salida.
Sigue nadando hasta la entrada del templo. La única forma de entrar es por arriba del todo. Lo primero que tienes que hacer es girar los dos postes que hay a los lados de la entrada. Usa el garfio para tirar de ellos. Ve a la izquierda de la entrada y escala la columna usando los salientes. Utiliza la barra y salta hacia la rampa. Salta sobre la barra, espera a que gire y salta para rápidamente usar el garfio y caer en la siguiente barra. Ésta también girará y podrás saltar sobre el saliente. Continúa escalando por los salientes, cruza por





TOMB RAIDER LEGEND

las barras y salta hacia la cadena. Tras trepar toda la cadena habrás alcanzado la parte superior. Busca la entrada y baja por la cuerda. Para liberar el trozo de espada, tendrás que golpear la campana con la lámpara. Para ello, busca el ataúd que es más oscuro que el resto y arrástralo junto a la columna que está partida. Ponte delante de la cristalera y lanza el garfio hacia la lámpara para balancearla. Rápidamente sube a la columna usando el trozo de tumba y cuélgate de la cuerda. Esto hará que la campana suba y la lámpara la golpee. Tras la secuencia, sal del templo.

BOSS – SERPIENTE: Disparar a este boss no te servirá de nada. Necesitas golpearle con algo más contundente. Fíjate en las cuatro columnas y en el mecanismo que las acompaña. Empieza a disparar a una cualquiera. El sonido atraerá a la serpiente y la despistará unos segundos. En ese momento, rápidamente lanza el garfio a la palanca y tira de ella. Una jaula caerá y golpeará a la serpiente. Repite el proceso con el resto de columnas para acabar con ella. Una vez muerta, usa su cadáver para llegar hasta la salida.



Avanza por el pasillo, usa la barra y el garfio para salvar el precipicio y salta sobre la rampa. Presta atención al hueco a medio camino y resuelve la «Súper Acción». Tras librarte de la serpiente, dispara a la argolla que une la verja con la cadena. Trepa por cualquiera de los escudos de la puerta y usa la cadena para alcanzar la plataforma superior. Pulsa la palanca para abrir la puerta y pasa al otro lado. Estarás en la sala donde atrancabas las trampas con las cajas. Desde aquí, tendrás que retroceder hasta el principio del nivel, librándote de los soldados enemigos. Cuando llegues a la sala con el ascensor en el centro, súbete en él desde las escaleras y pulsa el botón. El ascensor se atascará en un punto. Usa el garfio para engancharlo en una de las paredes (busca el destello) y balancear el ascensor. Salta sobre las escaleras y sal por la puerta. Tras eliminar a los dos soldados del almacén donde estaba el toro, habrás completado el capítulo.

CAPÍTULO 7: NEPAL

Avanza por el saliente a tu derecha. Avanza deprisa para evitar caerte por los desprendimientos. Encarámate a la plataforma y déjate caer por la rampa para llegar al otro lado. Desciende un saliente y rodéalo para poder saltar a la plataforma de enfrente. Cuidado con el pedazo de la esquina. Se caerá rápido. Sube a la plataforma y continúa por la rampa hacia arriba. Desde la plataforma, usa el garfio para alcanzar las estalagtitas. Recórrelas deprisa porque se caerán.
Alcanza el saliente y rodéalo para llegar a la parte superior. Verás una placa de hielo tapando una entrada. Dispárala y continúa por la cueva. Al salir, ve por la derecha y salta a la plataforma.
Baja por las rampas hasta la plataforma y salta hacia la barra antes de que ceda el suelo. Salta de la barra usando el garfio para alcanzar la entrada a la cueva, y tras salir por el otro lado, salta hacia el trozo de avión que hay apoyado en la pared. Desciende hasta el avión y usa uno de los motores para que haga de contrapeso. Súbete al borde del avión y atrae el motor con el garfio. Entra al avión y tras la escena, resuelve la secuencia de «Súper Acción». Avanza por el surco que ha dejado el avión y salta a la rampa. Rápido salta sobre la barra y hacia la siguiente rampa. Entra en la cueva disparando al hielo de la entrada y continúa por las rampas. A la derecha, tendrás que saltar para alcanzar la siguiente plataforma y una barra, desde la que tendrás que saltar hacia el saliente. Recorre el saliente hasta las siguientes barras y salta hasta las estalagtitas. De ahí salta a la siguiente plataforma y al otro saliente. Tras el siguiente tramo de salientes, llegarás a una zona abierta con un puñado de enemigos. Da cuenta de ellos y súbete al bloque del centro, desde el que podrás saltar a otro con una pequeña lengüeta. Desde ahí, usa el cable para llegar a la otra plataforma y a la entrada de la cueva.
Avanzando por la cueva, tendrás que saltar de placa en placa para no caer al agua gélida. En un punto no tendrás placa para saltar, tendrás que disparar al techo para que caiga la plataforma y poder avanzar. Llegarás a un río por el que bajan placas de hielo de izquierda a derecha. Salta de placa en placa, en dirección contraria a la corriente, hasta que llegues a la entrada de otra cueva a la derecha.
Continúa hasta el fondo y por la izquierda, escaleras arriba. Al llegar arriba, tendrás que saltar por el hueco del centro y conectar hasta tres saltos con el garfio para llegar al otro lado. Para abrir la puerta, tendrás que, mirando la entrada de frente, subirte a la plataforma de la derecha y colocar encima el cajón pequeño. Después sube en la plataforma de la izquierda y coloca el bloque dorado sobre ella. Por último, vuelve a la plataforma derecha y



coloca el cajón grande sobre ella para que no se mueva. Ahora podrás arrastrar el bloque dorado sobre el botón del suelo. Entra en al sala y tras la escena, vuelve, pero en vez de tomar las escaleras toma el camino de la derecha. Encontrarás una puerta cerrada. Usa la espada para abrirte paso y sal a la zona de plataformas colgantes.
Tendrás que llegar a la puerta del fondo tan rápido como puedas. Tras llegar al otro lado habrás completado el capítulo.

CAPÍTULO 8: REGRESO A BOLIVIA

BOSS FINAL BOSS - AMANDA: En la primera parte tendrás que eliminar unos cuantos soldados. Tras acabar con ellos Amanda se transformará y tendrás que pelear contra ella. La estrategia es bien sencilla. Esquiva sus ataques mientras utilizas el ataque de tu espada tan seguido como puedas. Tras una serie de golpes Amanda caerá al suelo, momento en el que tendrás que acercarte y pulsar «Triángulo» para rematarla en el suelo. Repite estos pasos hasta que agotes su barra de salud. Tras vencer a Amanda habrás completado Tomb Raider Legend.



ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

Soki, Oni de los Ash, es el elegido para acabar con la maldición de los Genma, que una vez más amenazan con apoderarse de Japón. A lo largo de estas páginas encontrarás la solución al desarrollo de los 17 niveles que componen el juego. ¡Ayuda a Soki a erradicar a los Genma de una vez por todas!





ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

ETAPA 1: EL ALBOR DE LAS PESADILLAS

Sigue las instrucciones en pantalla para hacerte con los controles y elimina a todos los enemigos de esta área. Avanza hasta la siguiente zona. Subirás a una azotea donde tendrás que seguir eliminando enemigos Genma.

BOSS: Pasarás automáticamente a la forma Onimusha para esta batalla, así que no debería suponer ningún problema. El enorme Samurái te atacará utilizando su espada. Los ataques son increíblemente lentos, por lo que no tendrás problema para esquivarlos. Simplemente apártate cuando vaya a golpear. Cuando la espada del Samurái esté sobre el tejado, fija el objetivo sobre ella (mantén pulsado i) y atácala hasta que se desprenda de su brazo. Después repite la operación con el brazo del Samurái hasta que lo destruyas por completo.

ETAPA 2: EL DEMONIO AZUL

BOSS DANEMON: Este boss tampoco brilla por su dificultad. Simplemente esquiva sus ataques o bloquéalos pulsando mientras con i le mantienes centrado para poder girar a su alrededor y golpearle. Presta atención al resto de enemigos. Recuerda que puedes usar la Magia Oni pulsando el botón Triángulo. Ojo con Danemon. Cuando su barra de vida se haya agotado, aún tardará unos segundos en morir y podrá golpearte. No bajes la guardia.

Tras la batalla aparecerás en la guarida de Soki. Podrás usar el espejo para mejorar tus armas y habilidades, comprar y guardar la partida. También podrás hablar con Minokichi. Te contará algunas cosillas sobre los personajes. Cuando estés preparado, sal por la puerta.

ETAPA 3: HA LLEGADO JUBEI

Recorre la zona en busca de objetos. Continúa por la puerta al lado de Minokichi, acaba con todos los Genma de la siguiente habitación y sal por la otra puerta. Mira a tu derecha para encontrar el «Diario Del Borracho 1». Avanza hasta los puestos y rompe las tinajas para bajar al cauce del río. Encontrarás un cofre con las «Notas del Inventor». Continúa por la puerta a la izquierda de Minokichi. En esta zona, hallarás un buen número de items. Explórala bien antes de continuar. Para abrir el cofre con el puzzle, tienes que alinear las tres filas de colores. La solución es hacer girar la parte superior izquierda una vez y la inferior derecha otra vez. Pasa a la siguiente zona, donde tendrás que eliminar un par de Genmas. Rompe las tinajas, recoge los items y cruza la siguiente puerta. Verás una barrera con un agujero en su parte inferior. Mira por el agujero. Te encontrarás peleando contra Jubei.

BOSS: La muchachita es muy rápida. Bloquea todos sus ataques y espera el momento oportuno para atacar. Usa la Magia Oni seguida de un combo para aumentar el daño.

Tras derrotar a Jubei se unirá a ti. Limpia la zona de Genmas y dirígete hacia el templo. Caerás al cauce del río donde verás un cofre con puzzle. La solución es hacer girar la parte superior derecha una vez y luego la inferior derecha otra vez.

Continúa por las escaleras al final del cauce.

Prueba de valor: ¡Acaba con el esqueleto del hacha en menos de un minuto! Tras derrotar al esqueleto, sube por la escalera, avanza hasta el final de los tejados y baja de nuevo al suelo. Graba la partida en el espejo y continúa por la siguiente escalera. Tendrás que bajar por el otro lado para desbloquear la puerta. Tras cruzarla te espera otra prueba.

Prueba de valor: ¡Erradica a los Genma en menos de un minuto!

Tras completar la prueba vuelve por la puerta que acabas de desbloquear, avanza hasta el puente y baja por la escalera que no baja desde el puente. Acaba con los enemigos y cruza la puerta.

Encontrarás otro cofre con puzzle. La solución es hacer girar la parte inferior derecha una vez y la superior derecha otra vez.

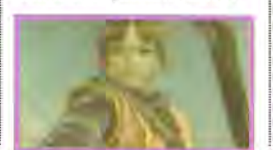
Vuelve al puente y esta vez baja por la otra escalera. Cruza la puerta y acaba con los enemigos al otro lado. La primera puerta no podrás abrirla al no tener la llave, así que ignórala y continua hacia el Norte.

Prueba de valor: ¡Destruye a Gacha en menos de tres minutos!

Tras derrotarle, entra por el hueco que ha dejado al salir, coge el objeto y graba la partida. A continuación entra por la puerta del centro. Verás seis faroles de piedra. Golpéalos uno por uno hasta que se iluminen. Cuando los seis estén encendidos, revelarás una de las llaves. Sal de esta zona y avanza por el camino de la derecha hasta la siguiente zona.

Encontrarás la llave subiendo por las escaleras. Está al fondo del tejado. Cuando la tengas, vuelve hasta la primera puerta que encontraste cerrada y crúzala. Dentro verás la segunda llave para la puerta sellada. Con las dos llaves en tu poder, vuelve al lugar donde estaba la puerta sellada (donde los farolillos de piedra) y abre la puerta.

BOSS: Este boss es bastante lento y apenas tiene ataques. Atácale continuamente y presta atención a su «barrido» para bloquearlo a tiempo. De forma esporádica, en vez de saltar hacia el otro lado del escenario, saltará para caer sobre el mismo sitio y golpearte. Cuando veas que va a saltar, aléjate un poco y cúbrete. Tras un buen número de golpes, derrotarás a este enorme Genma.



Al volver al escondite, si hablas con Jubei, podrás combinar los diferentes objetos que has ido encontrando. Si hablas con Minokichi te llevará a cualquier zona que ya hayas atravesado.

Recuerda que hay por lo menos un par de zonas por las que sólo podrá pasar Jubei.

ETAPA 4: LAS LÁGRIMAS DE OHATSU

En esta etapa controlarás a Jubei. Avanza hasta que llegues a una puerta con una cerradura. Aún no tienes la llave, así que continua hasta la siguiente puerta, cerrada con un cerrojo con contraseña. Introduce «136» y entra a por el item. Vuelve y cruza el madero, luego graba partida en el espejo. Detrás del espejo, hallarás un cadáver y un item. Coge el item y ve por el otro lado hasta el puente (no hasta el madero). Cruza el puente y entra por la grieta de la pared al final del camino. Avanza hasta el árbol tumbado y ve al otro lado. Baja por la rampa y recorre el pasillo hasta el final. Graba partida y sube por las escaleras.

Prueba de valor: ¡Acaba

S P E R G U I

con todos los Genma en menos de tres minutos! Tras superar la prueba, recorre la zona en busca de items y sal por el camino que hay en la mitad del área. Avanza hasta las escaleras, súbelas, coge el item y vuelve a bajar. Continúa avanzando hasta que llegues a una puerta cerrada. Sigue hacia el fondo donde tendrás que usar a Jubei para pasar por un pequeño agujero. En la siguiente zona, sube por la escalera, cruza el tejadillo y al final del andamio encontrarás la llave. Vuelve hasta la puerta cerrada y crúzala. Sube por las escaleras y abre los cofres. La solución para el puzzle es hacer girar la parte inferior izquierda una vez y la parte superior derecha otra vez. Graba la partida y vuelve a la zona de los andamios. Sube por la primera escalera que había al entrar a esta zona y utiliza a Jubei para pasar a gatas por debajo de los tablones. Sube por la siguiente escalera, pulsa la palanca y despliega la otra escalera para que Soki pueda subir. Avanza hacia la izquierda e ignora la siguiente escalera. Al doblar la esquina encontrarás un cofre. Para abrirlo haz girar la parte superior izquierda una vez y la parte inferior derecha otra vez. Ahora sí, sube por la



escalera. Cuando los dos personajes hayan subido, indica a tu compañero que «descanse» (pulsa X en el pad) y baja hasta la palanca que hace girar las trampillas. Acciona la palanca y cambia al personaje que estaba «descansando». Ahora podrá cruzar al otro lado y desplegar la escalerilla para que el rezagado pueda subir. Doblando la esquina verás otra escalera que baja, y un poco más adelante, otra palanca con otras trampillas. Repite la operación aquí para coger el «Aceite» del piso de abajo. Con el «Aceite» en tu poder, vuelve hasta la palanca que estaba atascada. Ahora se moverá y podrás avanzar. Sube por las escaleras hasta la azotea, pasa al otro tejado y baja por las otras escaleras. Graba partida.

BOSS OHATSU: Ohatsu sólo tiene un ataque, pero es más que suficiente para ponértelo difícil. Utilizará su arma para disparar ráfagas de tres en tres. Procura cubrirte u ocultarte detrás de un árbol, de manera que según termine de disparar, puedas atacarla. Presta atención a los árboles. Si tu espada golpea en uno de ellos te romperá el combo. Cuando Ohatsu use su gancho para cambiar de posición, utiliza el botón o para fijar el objetivo sobre ella y ver rápidamente su posición. Tras derrotarla tendrás que ir a salvar a Jubei. Recorre las azoteas en sentido contrario y baja



hasta el andamio. Verás a Jubei atada a un poste. Avanza por el andamio hasta el final y baja por las escaleras. En este nivel, retrocede hasta las escaleras y vuelve a bajar. Avanza un poco más y habrás salvado a Jubei.

ETAPA 5: EL DEMONIO ROJO

Avanza hasta el final del área, graba la partida y coge la perla roja de la estatua del zorro. Se liberarán todos los sellos rojos. Ahora, desde tu posición, entra en la primera puerta disponible a la izquierda. Verás dos estatuas y un cofre. Acaba con las estatuas y abre el cofre. Para abrirlo gira la parte superior izquierda una vez, la inferior derecha una vez y, de nuevo, la superior izquierda. En un lateral hay una puerta, crúzala y repite la operación. Para abrir este cofre, gira la parte inferior izquierda una vez y la parte superior derecha otra vez. Absorbe todas las almas del pedestal de la esquina y deshaz todo el camino hasta el corredor principal. Ve al extremo opuesto, al espejo mágico, y entra por la puerta de la izquierda. Coge los items y vuelve para entrar por la puerta de la derecha. Repite la operación y sal por la otra puerta. Encontrarás dos estatuas de zorro. Coge primero la perla de la de la izquierda y luego la de la derecha. Se liberarán los sellos azules pero se volverán a crear los rojos. Continúa avanzando hasta que llegues al corredor principal. Ve hasta la mitad del corredor más o menos y entra por la puerta de la izquierda. Examina la estatua de la izquierda y luego la de la derecha para coger la perla. Volverán a cambiar los sellos. Sal por la única puerta posible y vuelve hasta el corredor principal. Allí ve al extremo opuesto, al espejo, y entra por la puerta de la derecha. De nuevo, cambia la perla de la estatua de la izquierda y coge la de la derecha.

Prueba de valor: ¡Ejecuta cinco críticos en menos de tres minutos! Consejo: Utiliza la Magia Oni sobre un enemigo y seguidamente pulsa el botón Æ para enlazar los ataques. Tras completar la prueba, vuelve al corredor principal, ve al extremo donde está el espejo y entra por la puerta de la izquierda. Repite la operación con las perlas y vuelve al corredor principal. Ahora, en el extremo opuesto al espejo, entra por la puerta de la izquierda y vuelve a cambiar las perlas. Por último, entra por la puerta más cercana al espejo y cambia las últimas perlas. Sal al corredor, graba la partida, y coloca las seis perlas en la puerta Norte.

BOSS TENKAI: No es un jefe demasiado complicado, aún así ten cuidado con su ataque de hielo. Te dejará paralizado y a su merced. Presta atención también a los combos que realiza con su lanza. Si te coge el primer golpe, ya no podrás bloquear los siguientes. Tras vencer a Tenkai, tendrás que enfrentarte al auténtico boss, un Genma enorme.

BOSS: Este boss sí puede dar algunos problemas. La especie de péndulo con cuchillas que tiene en la parte de abajo es realmente peligroso. No te pongas en su camino, ya que aunque te cubras, te romperá la guardia y te tirará al suelo. Utiliza los quicios de las puertas para ocultarte y atacar al boss desde el lateral. Procura no salir al camino principal a no ser que sea para cambiar de puerta. Mientras estés en los quicios estarás a salvo de casi todos los ataques. El único que te puede alcanzar es en el que una especie de boca sale de la parte de abajo del cuerpo del Genma. Los rayos caen de forma aleatoria, y si alguno te cae cerca, te alcanzará. Procura alejarte cuando veas que comienza ese ataque. Una vez en el escondite, y ahora que tienes a Tenkai, puedes revisitar algunos escenarios en busca de cadáveres (recuerda, esos cuerpos con los que puedes intentar hablar).

ETAPA 6: LA VENGANZA DE UN NIÑO

Avanza hasta el cadáver y usa a Tenkai para hablar

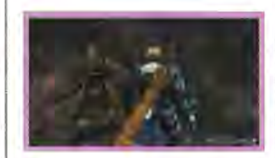




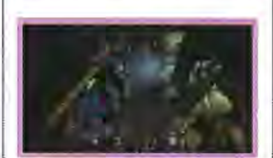
ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

con él. Continúa por el camino de la izquierda. Acaba con los Genma, coge el mapa y avanza hasta la siguiente zona. Encontrarás otro cadáver con el que «conversar», además de un juego de interruptores para llegar al piso de arriba. Sitúa a un personaje sobre la plataforma del centro, y con el otro, presiona el interruptor. Una vez arriba, tendrás que pulsar el interruptor de la izquierda, pero antes, el personaje que queda abajo deberá colocarse sobre la plataforma de la derecha. Para abrir el cofre, haz girar la parte superior izquierda, la parte superior derecha y la parte inferior izquierda. Continúa por la puerta de la derecha. Envía a Soki escaleras abajo y continúa con Tenkai por el piso de arriba. Tendrás que alternarlos para subir o bajar las plataformas con el fin de que ambos puedan pasar. El cadáver del piso de arriba te dará la llave, así que asegúrate de que es Tenkai el que va por ese camino. Al llegar a la última plataforma, tendrás que situar a Soki sobre ella y hacer que Tenkai lo suba. Graba la partida y continúa por la puerta. Esta vez manda a Tenkai escaleras abajo, acaba con los Genma y sitúate sobre la plataforma que hay al lado del andamio de la izquierda. Haz que Soki pulse el interruptor para mandar a Tenkai a la parte de arriba. Habla con los dos cadáveres. Tendrás que eliminar a un tipo de Genma invisible. Para poder dañarle, deberás utilizar la «absorción de almas» durante unos segundos. Aléjate todo lo que puedas y pulsa ∞ hasta que el enemigo sea visible. Entonces podrás dañarlo. Tras vencerle obtendrás el «Engranaje». Ve con los dos personajes hasta el principio de este nivel (donde se bifurcaba el camino). Ve por el camino de la derecha, baja el puente colocando el engranaje y pasa a la siguiente zona. Habla con el cadáver, elimina a los Genma de esta área y continúa por el único camino posible hasta que llegues a un espejo mágico. Graba la partida y entra por la puerta más grande.

BOSS ROBERTO: No debería suponer demasiado esfuerzo. Bloquea sus ataques y rodéale para atacarle. Sólo utilizará puñetazos para atacarte.
Tras vencer a Roberto, tendrás que eliminar unos cuantos Genma antes de pasar al verdadero boss.
BOSS SAKON: Este es un poco más complicado. Procura no atacarle de frente. Rodéale y atácale siempre por la espalda. Presta atención a su ataque especial, ya que te alcanzará si estas muy cerca de él.
Tras vencer a Sakon, Ohatsu se unirá al grupo. Utilízala para columpiarte por encima de la trampa y pasar al otro lado. Tendrás que dar toda la vuelta para desbloquear la puerta y reunirte con Soki. Sal por la puerta que acabas de desbloquear y acaba con los Genma. Continúa por la puerta grande y graba la partida. Sal por la otra puerta, elimina a los Genma y, de las tres puer-



tas disponibles, sigue por la de la izquierda.
Encuentra la llave y vuelve a la sala central para desbloquear la puerta de la derecha. Crúzala, busca el mapa y sube por las escaleras para abrir un cofre con puzzle. La solución es girar la parte inferior izquierda y la parte superior izquierda. Baja de nuevo a la sala central y entra por la puerta del centro. Graba la partida y abre el cofre. La solución es girar, en la fila superior, el primer grupo comenzando por la izquierda. En la fila inferior, gira el segundo y el tercer grupo por la izquierda. Por último, en la fila superior, gira el primer grupo por la derecha. Detrás de un muro encontrarás una palanca. Cógela y vuelve a la sala central. Coloca la palanca en el hueco al lado de la puerta de la izquierda, sitúa los personajes delante de cada palanca y haz que uno de ellos la pulse. Una plataforma subirá al piso de arriba. Entra por la puerta de la derecha, sube por las escaleras y usa a Ohatsu para que dispare a la cuerda que sujeta la plancha de madera al final de la barandilla. Cruza al otro lado y baja por las escaleras para encontrar una llave. Con la llave en tu poder, vuelve hasta la puerta donde se ha parado la plataforma y ábrela. En la siguiente zona usa a Ohatsu para deshacerte del artefacto Genma que bloquea la puerta.
Cruzando esa puerta hallarás un item y otra palanca. Sube por las escaleras para conseguir otro ítem y vuelve al piso inferior para coger las otras escaleras que suben. Encontrarás otro cofre con puzzle. La solución es hacer girar la parte inferior derecha y la inferior izquierda. Usa a Ohatsu para saltar al otro lado, rodea la pared para conseguir algunas almas y la llave, y haz que se quede parada delante de la palanca. Recupera el control de Soki y coloca la palanca para que ambos personajes las pulsen a la vez. Cruza la puerta y graba la partida. La combinación para el cofre es hacer girar la parte inferior izquierda, la parte superior derecha y la parte superior izquierda. Usa a Ohatsu para desbloquear la puerta sólo cuando estés listo, ya que comenzará una batalla automáticamente.



BOSS MUNENORI: ¡Cuidado con los cuervos! Si oyes a Munenori silbar, cúbrete hasta que todos los cuervos hayan desaparecido. Para el resto de la batalla, sigue la misma pauta que en bosses anteriores. Bloquea hasta que veas un hueco, en ese momento ataca o utiliza la Magia Oni seguida de tantos «Críticos» como puedas. Dependiendo del arma que tengas equipada, tendrás un número de golpes en cadena. Nunca ataques a Munenori con la cadena completa, ya que te contraatacará con un 100% de acierto.
BOSS: Este enorme Genma esta privado de movimiento. Sus únicos ataques consisten en un barrido con una de sus garras y en una especie de nube venenosa. Ambos limitados a un cierto rango. Por tanto, la técnica a seguir aquí será acercarse para golpear y alejarse en cuanto veas que va a ejecutar alguno de sus movimientos. Si necesitas vida o magia, puedes conseguir algo eliminando la especie de huevos que lanza este boss. Presta atención al resto de enemigos, no dejes que te acorralen. Tras vencer volverás al escondite y Roberto se unirá al grupo. Ahora puedes seleccionarlo y volver a esas zonas donde unos «pesados muros» no te permitían avanzar.
Volviendo a los «Caminos Llanos» con Jubei y Roberto podrás hacerte

con un buen número de items. Además, encontrarás otra «Prueba de Valor» y un cofre con puzzle. Su solución es hacer girar la parte superior izquierda, la superior derecha y la inferior derecha. «Bajo el Castillo de Sawayama» encontrarás dos zonas para Jubei y otra zona para Roberto.

ETAPA 7: TEMPLO DE CARNICERÍA

Al comenzar el nivel, si avanzas en dirección contraría encontrarás un item. Hazte con él y avanza por el único camino posible abriéndote paso a través de los Genma.



Prueba de Valor:
¡Destruye al General Genma en menos de dos minutos!
Graba la partida y abre el cofre. La solución, empezando por la fila de abajo, es girar el primer grupo empezando por la derecha. En la fila de arriba, gira el segundo grupo por la derecha y el primero por la izquierda. Por último, en la fila inferior, gira el segundo grupo de la izquierda. Tras abrir el cofre, continúa avanzando hasta que des con tres de esos Genmas de la armadura explosiva. Justo a la derecha encontrarás un camino secundario con un espejo mágico, un item y una puerta cerrada.
Continúa por el camino principal, y tras la escena, avanza con Soki hasta el siguiente espejo mágico por el único camino posible. Presta atención a las bolas de fuego. Es preferible esquivarlas a intentar destruirlas. Graba la partida y sigue avanzando.
Prueba de Valor:
¡Destruye a Don Gacha en menos de un minuto!
Graba la partida y continúa por las escaleras. Si te ves acorralado por las bolas de fuego, cúbrete.
BOSS SAKON: Misma estrategia que en el anterior enfrentamiento. Procura no atacarle de frente, ya que te alcanzará con el halo. Rodéale y atácale por la espalda. Utiliza la Magia Oni y enlázala con los combos. El daño será mucho mayor que el de un combo normal.
BOSS SOLDADOS GENMA:
Con Soki transformado en Onimusha no deberías tener ningún problema para vencer a estos soldados.
BOSS HIDEYOSHI: En su primera fase, Hideyoshi no hará más que lanzarte bolas y moverse por la pantalla. Transformado en Onimusha eres invulnerable a sus ataques, así que lo único que tendrás que hacer es golpearle hasta que pase a su segunda fase. Ojo, Hideyoshi sí podrá dañarte en su segunda transformación. Ahora las bolas son más grandes, y además cercará el área a base de rayos. Podrás bloquear parte del ataque. Si te rompe la guardia utiliza el desplazamiento lateral rápidamente. Acércate para golpearle en cuanto veas un hueco, pero no estés mucho tiempo muy cerca, ya que te mandará volando al otro extremo.

ETAPA 8: DESPIERTA EL ONIMUSHA

Avanza eliminando a los Genma hasta que veas un espejo mágico. Graba la partida y abre el cofre que hay cerca. La solución, empezando por la fila de la izquierda, es girar el primero por arriba, el segundo por arriba, en la fila de la derecha, el tercero por arriba, y de nuevo en la fila de la izquierda, el último grupo. Sigue avanzando hasta una pequeña bifurcación donde verás otro cofre. Su solución es hacer girar la parte superior izquierda y la parte inferior derecha. Sigue por el otro camino hasta que veas unas casas en ruinas. En la primera de la izquierda verás un cofre y un Genma durmiendo. Si despiertas al Genma lanzarás una «Prueba de Valor». La solución para el cofre es hacer girar la parte inferior izquierda una vez y la superior derecha dos veces.
Prueba de Valor:
¡Destruye a tres Don Gacha en menos de dos minutos!
Explora el área para localizar el mapa y el pedestal de almas, y continúa escaleras arriba. Graba la partida, elimina a todos los enemigos y sigue por el



único camino posible. No olvides coger el cofre en lo alto de la pagoda.
Procura no dejarte ningún item de camino a la mansión Oni. Una vez llegues a la entrada podrás grabar la partida de nuevo.
Mansión Oni: La mansión es una especie de laberinto que cambia de forma aleatoria, por lo tanto no es posible dar una descripción paso a paso, pero sí unos consejos básicos. La mansión consta de cinco plantas, cada una de ellas dividida en cuadriculas de cuatro por cuatro habitaciones. En esas dieciséis habitaciones, encontrarás varios items, enemigos, puertas cerradas o bloqueadas, tres teles transportadoras y una estantería. La estantería es la clave para avanzar. Representa un mapa de cada piso. La habitación en la que estás, se marca en verde, y a la que tienes que ir en azul. De los tres transportadores, sólo uno te lleva al siguiente piso, los otros dos te harán repetir la operación. La pauta consiste en localizar la estantería/mapa, recorriendo el nivel (te harán falta llaves), para dar con la habitación correcta y pasar al siguiente nivel. Como trampa añadida, tendrás en cada nivel uno de esos Genmas que «genera» enemigos. Hasta que no lo elimines, no dejarán de aparecer Genmas por todo el piso. Reserva toda la vida y magia que puedas, ya que cuando completes el quinto piso, tendrás dos duras batallas por delante.
BOSS GARGANT:
Mientas empuñe su espada no tendrás manera de golpearle. Aunque no lo parezca, cada bloqueo de Gargant le resta energía. Tras unos cuantos golpes, la espada se destrozará y podrás atacar a Gargant directamente. Tras recibir algo de daño, Gargant generará una nueva espada. Para atacarle, ejecuta combos rápidos y aléjate de él a una distancia media. Si permaneces cerca mucho tiempo, te hará volar al otro extremo de la pantalla junto con tus puntos de salud. Si te alejas demasiado, utilizará sus bolas de energía contra ti.
BOSS OHATSU:
Tras recibir los poderes de Onimusha, tendrás que purificar el cuerpo de Ohatsu sin matarla. Gana este combate utilizando las nuevas técnicas de purificación (o, o + joystick analógico izquierdo hacia adelante o o + joystick analógico izquierdo hacia atrás). Los ataques de Ohatsu se pueden bloquear sin problema, por lo tanto, la técnica es sencilla. Cúbrete de las tres ráfagas de disparos y atá-







ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

cala justo antes de que salte utilizando su gancho. De forma aleatoria utilizará disparos más potentes. También podrás cubrirte de ellos y seguir la misma estrategia.
Tras volver al escondite, tanto Soki como Ohatsu podrán transformarse en Onimusha. Además, si vuelves a las Montañas Hiei, encontrarás una nueva Prueba de Valor, y el acceso al «Reino Oscuro». Este funciona como en anteriores juegos. Cien pisos plagados de Genmas que tendrás que recorrer para, en el último piso, recoger el arma más poderosa de cada personaje.

ETAPA 9: ASALTO CONTRA AZUCHI

Al comenzar esta etapa, verás que un Genma con pinta de cañón dispara constantemente hacia tu posición. Acércate a él por un lateral, y usando la patada (i + K) hazle girar para que dispare hacia la barrera.
Prueba de Valor: ¡Destruye a la Gran Bestia Genma en menos de cinco minutos!
Tras la prueba, busca un cofre en la parte Noreste de la zona. La solución para abrirlo es hacer girar la parte superior izquierda, la inferior derecha y la superior derecha. Continúa avanzando hasta la escalera plegada. Tendrás que usar a Ohatsu y su gancho para subir a la parte de arriba desde un punto un poco a la izquierda de la escalera. Cruza la puerta y continúa hasta la siguiente prueba.
Prueba de Valor: ¡Utiliza cinco «Acabador» en menos de tres minutos! Consejo: Usa la técnica «Levantar» (Joystick analógico izquierdo hacia atrás + h) para hacer volar a tus enemigos, y una vez en el suelo, sitúate encima y pulsa h.
Vuelve a utilizar a Ohatsu para desplegar la escalera, y entra en la fortaleza. Una vez dentro, unas barreras te impedirán el paso. Emplea a Soki para que permanezca sobre el interruptor, y a Ohatsu para que dispare a ese artefacto del caparazón (busca la bolita de energía que indica una acción). Tras destruir el artefacto podrás pasar. Usa a Ohatsu de nuevo para que se balancee sobre la grieta del suelo, y repite el proceso. Deja a Soki fijo sobre el otro interruptor, y que Ohatsu, desde el otro lado, destruya el «cachivache». Salva la partida en la siguiente habitación y continúa por la puerta que tiene adherido un Genma. Ohatsu podrá destruirlo. En el tejado, vuelve a separar los personajes para pasar a través de la puerta enjaulada. Deshazte de la barrera y pasa a través de las cuchillas rápidamente, ya que la barrera volverá a aparecer. Una vez en el otro lado, activa la maquinaria y vuelve a la habitación del ascensor. Utiliza la palanca que hay al otro lado del muro que está al lado del ascensor para cruzar la siguiente puerta. En el siguiente tejado, continúa por la puerta de abajo. Llegarás a otro muro de energía que deberás eliminar para tener acceso a la entrada de la fortaleza. Entra por la puerta que hay enfrente de las escaleras para hacerte con unos cuantos items. La solución del cofre que encontrarás es hacer girar la parte superior derecha, la inferior izquierda y la inferior derecha. Vuelve al tejado y utiliza a Ohatsu para bajar la escalera. Abre la puerta enjaulada y repite la operación de antes con la trampa de las cuchillas. Tras activar esta maquinaria, el ascensor estará activo. Vuelve hasta la habitación del ascensor, salva la partida, y sube al ascensor.

BOSS MUNENORI:

Munenori no aprende y vuelve a por más. Sus técnicas de combate serán las mismas durante su primera fase. Bloquea sus combos y rodéale para atacarle. Reserva la Magia Oni para la siguiente fase. Cuando su vida haya bajado a la mitad, usará el Ojo del Demonio para volverse más rápido y fuerte. Además comenzará a utilizar un ataque cuerpo a cuerpo que te dejará agotado durante unos segundos. No dejes que te alcance. Sigue la misma estrategia que antes utilizando la Magia Oni y los Críticos siempre que sea posible.
Tras derrotar a Munenori, Jubei se unirá al grupo. Si vuelves con ella a la fortaleza Azuchi, encontrarás al menos tres zonas donde sólo ella puede pasar. La solución para el cofre puzzle es hacer girar la parte inferior derecha, la inferior izquierda y la superior derecha. También desbloquearás una Prueba de Valor.

ETAPA 10: EL DOCTOR LOCO

Tres puertas para empezar. Escoge la de la derecha, elimina a todos los enemigos y encuentra la llave. Ahora, vuelve y entra por la puerta de la izquierda, salva la partida y desbloquea la puerta cerrada. Dentro tendrás que activar una máquina. Vuelve al hall y empuja la palanca que hay al lado de la puerta central para avanzar.
Prueba de Valor: ¡Derrota a los dos Genmas en menos de tres minutos! Consejo: A estos enemigos no les puedes matar con golpes «normales». Usa i para ver su barra de vida y, cuando veas que está al mínimo, utiliza o (purificación) para matarlos totalmente.

BOSS LUIS FROIS: Luis te atacará usando sus bisturís y una bola de energía durante la primera fase. Evita la bola y bloquea los bisturís, y en cuanto tengas oportunidad, atácale (no uses Magia Oni de momento). Durante la segunda fase, uno de tus personajes irá a parar al piso de arriba y tendrás que ir alternando.
Cuidado con la técnica/sello que utiliza Luis, ¡es mortal si se acaba el tiempo! Para deshacerte del sello, golpea a Luis, a ser posible con Magia Oni y Críticos. Para matar definitivamente a Luis, tendrás que darle de su propia medicina. Cuando desaparezca, presta atención a los grupos de bisturís. Cuando un grupo se dirija hacia ti, atácalo para que vuelvan hacia Luis. Comó estrategia alternativa, cuando Luis es invisible, podrás dañarlo usando la Magia Oni de nivel tres



combinada con el segundo jugador (deja pulsado u hasta llenar las tres marcas, entonces, pulsa . Consume mucha Magia Oni, pero el resultado es devastador.

ETAPA 11: EL CASTILLO OSCURO

Usa a Roberto para que quite el enorme bloque que tapa la entrada, y acto seguido, usa el espejo mágico para cambiar a Roberto por Ohatsu. Cruza la puerta y

utiliza a Ohatsu para deshacerte del Genma que bloquea la otra puerta. Hazte con los items de esa zona y vuelve al espejo para volver a traer a Roberto. Baja los dos puentes (necesitas a Roberto para el segundo) y coge la palanca del cofre que hay al final. Usa la palanca con el dispositivo que hay en el camino del centro para drenar el agua. Ahora, podrás coger los items. Alterna a los perso-



najes para que uno levante el puente y el otro baje a por el item. Cuando hayas conseguido la llave podrás cruzar la puerta. Sigue avanzando hasta que entres en el castillo. Las puertas de los laterales ya no se abren, así que toma la del centro. Salva la partida y sube la escalera. Haz que Roberto empuje la palanca y coge la llave. Baja de nuevo y abre la puerta. Sube por la escalera y usa de nuevo a Roberto para abrir la puerta metálica. Vuelve a subir otra escalera, empuja la palanca y coge el item. Sal por la otra puerta metálica y graba la partida al otro lado.

Prueba de Valor: ¡Derrota al General Genma en menos de dos minutos!

Sube por la escalera y coge los items. Usa el atajo para bajar, hazte con los items de la zona y de nuevo, baja por las escaleras. Atraviesa las bolas de fuego hasta la siguiente escalera. Una vez abajo, antes de coger la última escalera, abre el cofre. La solución es, empezando por la fila superior, girar el segundo y el tercer grupo por la izquierda. En la fila inferior gira el segundo por la derecha y el primero por la izquierda. Baja las escaleras, coge el Amuleto de Roberto, sal y graba la partida.

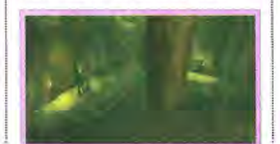
Prueba de Valor: ¡Consigue 10 críticos en cadena en menos de tres minutos!

Coge el engranaje y ponlo en el mecanismo del puente para continuar. La solución para el siguiente cofre es, empezando por la fila inferior, girar el segundo grupo por la izquierda. En la fila superior, gira el segundo grupo por la derecha. De nuevo en la fila inferior, gira el primero por la derecha. Y por último, en la fila superior, gira el primero por la izquierda. Continúa por la grieta, sube la pequeña escalera y haz que Roberto empuje el bloque hacia el hueco. Para pasar necesitarás a Jubei, así que ve al espejo mágico al otro lado y cambia el personaje. Con Jubei, pasando el bloque que acabas de empujar, encontrarás una grieta en la roca. Pasa por ahí, coge el engranaje y vuelve al mecanismo del puente pasado el espejo para bajarlo. Acaba con los enemigos de la siguiente zona y graba la partida al salir de la cueva.

BOSS: Ya has luchado contra este boss antes. La estrategia es la misma. La diferencia la puedes marcar si tienes suficiente energía como para transformarte en Onimusha. Recuerda que eres invulnerable mientras dure la transformación. Aprovecha el poder del Oni Negro para dar un buen empujoncito a la barra de vida de tu enemigo.

ETAPA 12: EL ORGULLO DE MITSUNARI

Avanza hasta la «Sala de Ordenadores» donde podrás grabar la partida. Si no llevas a Roberto de compañero, ahora es el momento de cambiarlo. Continúa de frente hasta la enorme sala con el ascensor. El botón levanta la plataforma y la palanca la hace girar. Pulsa el botón y cruza la puerta metálica con Roberto. Destroza la maquinaria y no te dejes el item de detrás. Sube por la escalera y explora la zona en busca de items. La solución al cofre es hacer girar la parte inferior izquierda una vez, la superior derecha dos veces y la superior izquierda una última vez. Vuelve al piso de abajo y coge las otras escaleras que bajan. Hazte con el item, vuelve a la sala del ascensor y empuja la palanca para girar la plataforma. Entra por la puerta y explora la zona en busca del «Emblema» necesario para desbloquear las puertas. Vuelve a la sala del ascensor y vuelve a girar la plataforma. Entra por la puerta metálica y destruye otra maquinaria. La solución al cofre de esta zona es, en la columna izquierda, girar el primero y el segundo, empezando por abajo. De la columna de la derecha, el primero y el segundo por arriba. De las dos escaleras disponibles, la que sube te lleva a una zona donde te hará falta usar a Ohatsu y un item. La que baja te lleva a una puerta que podrás abrir usando el «Emblema». Detrás encontrarás otro de esos Emblemas. Vuelve al ascensor, gira la palanca y pulsa el botón para bajar. Continúa por la puerta de la izquierda. Cruza la puerta que queda al lado del espejo. Escaleras arriba encontrarás un pedestal donde absorber algunas almas. Vuelve a la sala del espejo y usa a Ohatsu para desbloquear las dos escalerillas en el centro de la sala y cruzar la puerta bloqueada para conseguir otro Emblema más. Ve hasta la última escalera que sube. Arriba hay otra maquinaria para destruir y un cofre, cuya solución es un poco más complicada que los demás. Según la disposición, se podría decir que tenemos un «centro» y las «ocho direcciones de un pad». Para abrir el cofre, haz



girar la diagonal arriba, derecha, izquierda, arriba, derecha y abajo. Vuelve a la habitación del espejo y usa a Roberto para cruzar la puerta metálica. Sube al ascensor, pulsa el botón y empuja la palanca. Cruza otra puerta metálica, baja las escaleras y cruza la puerta con el Emblema. Encontrarás una llave al otro lado. Vuelve al ascensor, empuja la palanca y pulsa el interruptor para bajar. Entra por la puerta de la izquierda y sal por la puerta metálica al otro lado. Ahora podrás abrir la puerta con la llave. Sube la escalera y destruye la última maquinaria. No olvides el item de detrás. Ahora tendrás que volver hasta la «Sala de Ordenadores» por la que pasaste al principio. Allí, podrás salvar la partida y cruzar por la puerta con las flechas pintadas hacia abajo.

Prueba de Valor: ¡Destruye los seis Generales Genma en menos de dos minutos!

Consejo: ¿Onimusha? Aunque es recomendable reservarlo para el boss de este nivel.

Para coger los dos ítems y llegar hasta el pedestal de las almas, necesitarás a Ohatsu. Sal por la otra puerta y cruza los laboratorios por el único camino posible. Llega hasta el siguiente espejo mágico, graba la partida y prepárate para luchar contra Mitsunari.

BOSS MITSUNARI: Nada más comenzar la batalla, absorbe las llamas que lo rode-



ONIMUSHA DAWN OF DREAMS



an. Presta atención a su ataque cuerpo a cuerpo y bloquéalo, para justo después contraatacar con Magia Oni y Críticos. Cuando su barra de vida se esté agotando, se volverá un poco más duro. Si tienes energía, transfórmate en Onimusha para facilitar un poco el combate.

ETAPA 13: VIAJE SALVAJE EN BARCO

Esta etapa no supone ningún problema a la hora de avanzar ya que es totalmente lineal. La dificultad está en dos puzzles aleatorios que describimos más alante. Avanza por la zona eliminando tantos Genmas como te sea posible. Recuerda revisar bien cada área para no perder ningún item.
Prueba de Valor:
¡Destruye cuatro Arañas del Infierno en menos de dos minutos!
La solución para el primer cofre es, en la columna derecha, hacer girar el primero por abajo. En la columna de la izquierda, el primero por abajo y el segundo por arriba. Y por último, en la columna de la derecha, el primero por arriba. Al lado del siguiente espejo mágico, verás unas escaleras que llevan a una puerta. Dentro, otro cofre. La solución, en la columna de la derecha, gira el primero por arriba dos veces. En la columna izquierda, el primero por abajo y el segundo por arriba. Vuelta a la columna derecha, el primero por abajo. Tras continuar, llegarás a una zona con varias puertas (almacenes), una de ellas cerrada con una contraseña. Necesitarás a Ohatsu y a Roberto para abrir todas las puertas en ambos puzzles.
Puzzle, Contraseña #1:
Los puzzles son aleatorios, por lo tanto, sólo podemos explicar su funcionamiento para que tú los resuelvas. En uno de los almacenes hay una nota que explica el funcionamiento del puzzle, y repartidos por los seis almacenes, hay tres cuadros con animales (por ejemplo: 1 ballena, 2 elefantes, 5 pájaros). Recuerda la cantidad de animales en cada cuadro, y ordena el número siguiendo la pista en la nota (en nuestro caso fue ordenar de mayor a menor el número, por lo tanto, siguiendo el anterior ejemplo, la contraseña sería 521).
Tras cruzar la puerta, coloca cada personaje delante



de cada una de las palancas que hay enfrente del puente, y usando el aceite que había en uno de los almacenes, bajarás el puente. Cruza y entra por la primera puerta de la derecha. Encontrarás la pista para la segunda contraseña y un pedestal con almas. Sal y sigue hacia el fondo del muelle para grabar la partida y abrir el cofre. Su solución es, en la fila superior, el segundo por la izquierda dos veces. En la fila inferior, el primero por la izquierda. De nuevo en la fila superior, el primero por la derecha.
Puzzle, Contraseña #2:
Este es algo más complicado. Hay seis almacenes en fila (consulta el mapa), numerados del seis al uno de izquierda a derecha según su disposición en el mapa. Dentro de cada almacén un cuadro con un número de animales. Según la nota, la clave está en el número del almacén que contiene los cuadros de «Una Ballena», «Dos Elefantes» y «Tres Osos». Por ejemplo, si esos cuadros se encontraban en el primer, cuarto y quinto almacén respectivamente, la clave será 145 ó 541, en función de la pista en la nota.
Tras completar el puzzle, y continuar, tendrás que usar a Ohatsu para desbloquear la puerta cerrada desde el otro lado. El cofre que hay detrás de la puerta contiene un acertijo que ocupa toda la cuadrícula. Para explicarlo, vamos a suponer que cada posible posición del «cursor» está numerada, empezando por la posición superior izquierda, contando de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Las posiciones a girar, en este orden, son: 1, 6, 7, 4, 12, 14. Cruza la puerta metálica con Roberto para conseguir la llave y abrir la última puerta cerrada.
BOSS SAKON: La estrategia a seguir es la misma que



en el anterior enfrentamiento. Esta vez tendrás menos espacio, así que procura que no te acorrale. De forma aleatoria, Sakon tratará de librarse del control Genma y bajará la guardia. Aprovecha ese momento o una abertura en el aura que le rodea para atacarle. Intenta hacerlo siempre desde un punto fuera del alcance de su arma, puesto que después de retorcerse, atacará muy rápidamente. Muévete mucho y cúbrete más para salir de esta batalla sin perder demasiados puntos de salud.

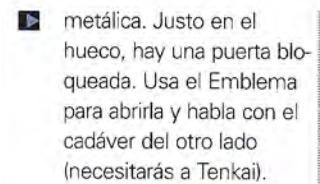
ETAPA 14: LA LLEGADA DE YODO

Esta etapa es realmente corta. Limítate a eliminar tantos Genma como puedas y a conseguir todos los items.
Prueba de Valor: ¡Ejecuta cinco Críticos en cadena en menos de un minuto!
Graba la partida y abre el cofre. La solución es, en la columna de la derecha, el primero por abajo. En la columna de la izquierda, el segundo y el tercero por arriba. En la columna derecha, el segundo y el primero por arriba. Avanza hasta la siguiente zona.
Prueba de Valor:
¡Destruye a Menteith en menos de un minuto y medio!
Graba la partida y prepárate para el boss de este nivel.
BOSS YODO: Empieza por eliminar a todos los enemigos para que Yodo se transforme en su verdadera forma. Ophelia es muy rápida, por lo tanto, algo difícil de alcanzar. Además, al igual que Mitsunari, usa bastantes ataques que te envenenarán. La mejor estrategia a seguir es usar a los enemigos que pululan por la pantalla para enlazar la Magia Oni con tantos Críticos como puedas. Hazlo lo más cerca posible de Ophelia para tener más probabilidades de que uno de los golpes Críticos vaya a parar a ella.

ETAPA 15: ASALTO A SHIMABARA

Nada más comenzar el nivel encontrarás una Prueba de Valor.
Prueba de Valor:
¡Destruye al General Genma en menos de tres minutos!
Sólo hay un camino posible. Avanza hasta el espejo y salva la partida. Pasarás por una sala con ordenadores, muy parecida a la de la etapa 12, y llegarás a una enorme sala con otro ascensor. Continúa por la otra puerta ignorando la palanca y usa a Ohatsu para que se balancee sobre el hueco y desplegar las dos escaleras. Cambia a Roberto, sal por la puerta metálica ignorando la palanca y entra por la otra puerta. Hazte con los items y vuelve hasta la puerta





metálica. Justo en el hueco, hay una puerta bloqueada. Usa el Emblema para abrirla y habla con el cadáver del otro lado (necesitarás a Tenkai).



Vuelve a cambiar a Roberto y entra por la puerta que hay justo al lado del espejo. Pon en el panel la pieza que falta y vuelve a donde estaba la primera palanca. Pulsa el interruptor para subir, entra por la puerta y sube por la escalera.
Necesitarás a Ohatsu para ir por la izquierda (luego podrás volver, de momento, continúa con Roberto). Ve a la derecha y por la puerta para hacerte con un item. Baja por la escalera y destruye la primera maquinaria. Coge el item que hay detrás y vuelve a la habitación del ascensor. Empuja la palanca para girar y entra por la puerta metálica. Destruye la segunda maquinaria y abre el cofre de detrás. La solución es girar la parte inferior izquierda, la superior izquierda y la superior derecha. De las dos escaleras, la que sube te lleva a un item, la que baja te conduce hasta un cadáver que te dará una llave (recuerda cambiar a Tenkai para coger la llave, pero luego vuelve a Roberto).
Con la llave en tu poder, regresa a la habitación del ascensor, empuja la palanca una vez y entra por la siguiente puerta para destruir otra maquinaria. Baja la escalera, absorbe las almas y coge la pieza para el panel. Desbloquea la puerta y vuelve a la sala del ascensor. Empuja la palanca dos veces y entra por la puerta. Sube la escalera, cruza la puerta y baja por la otra escalera. Coloca la pieza en el panel y vuelve a la habitación del ascensor. Empuja la palanca tres veces, pulsa el interruptor para bajar y entra por la puerta metálica. Nada más entrar hay una puerta a la izquierda. Continúa por esa puerta con Jubei como compañera. Sube la escalera y usa a Jubei para entrar por el hueco en la pared. Destruye la última maquinaria y abre el cofre de detrás. Su solución es hacer girar el primero por la izquierda de la fila inferior. El segundo por la izquierda de la fila superior. El segundo por la derecha de la fila superior. Y por último, el primero por la derecha de la fila superior. Vuelve por el hueco en la pared, baja la escalera y cruza la puerta de la derecha. Vuelve hasta la «Sala de Ordenadores» donde podrás grabar la partida y continuar por la puerta con flechas dibujadas.
Prueba de Valor: ¡Absorbe 3.000 almas en menos de cinco minutos!
Tendrás que cruzar tres habitaciones iguales. Simplemente avanza hacia el Norte haciendo acopio de todos los items y prestando atención a las bolas de fuego. Tras las tres salas, escaleras abajo, graba la partida de nuevo.

BOSS MITSUNARI/CLAUDIO: En la primera fase de la batalla lucharás contra Mitsunari. Usa la misma estrategia que en la anterior ocasión. Tras derrotarle, revelará su auténtica forma, Claudio, un ciempiés enorme que irá volando alrededor de la plataforma. Para poder seguirle, fija el objetivo sobre él. Cuando se acerque, bloquea o usa el paso lateral para esquivarlo y atácale. Si consigues acertarle en la bola de la cola se paralizará unos segundos permitiéndote algunos golpes extra. Si a pesar de tener el objetivo fijado no ves a Claudio, significa que los próximos ataques serán en vertical. Muévete mucho para evitar que te golpee y aprovecha para contraatacar. De forma aleatoria, la cola del ciempiés asomará por el suelo como si de un pedestal se tratara, y comenzará a «cargar» un ataque. Golpéale tan rápido como puedas para cancelar el ataque.

ETAPA 16: UNA SALIDA

Empieza la etapa final del juego. A partir de aquí no hay más puzzles que los cofres. Se avanza de forma lineal y lo único que hay que hacer es acabar con todos los Genma que puedas con el fin de llegar a las batallas finales con el máximo nivel posible. Explora a fondo cada área para localizar items y cofres.
Cofre #1: Gira el primero por la derecha de la fila inferior. En la fila superior, el segundo por la derecha, el segundo por la izquierda, el primero por la izquierda y el segundo por la derecha. Por último, el segundo por la izquierda de la fila inferior.
Cofre #2: En la siguiente zona encontrarás otro cofre. Su solución es girar la parte superior de la columna derecha, el segundo por arriba de la columna izquierda, la parte superior de la columna derecha, el segundo por arriba de la columna izquierda, el tercero por arriba de la columna derecha y el primero por abajo de la columna derecha.
Prueba de Valor: ¡Destruye tres Cuervos Oscuros en menos de cinco minutos!
Cofre #3: En el puente, en el lado izquierdo. La solución es girar la parte superior de la columna izquierda, la parte superior de la columna derecha, el segundo y el último por arriba de la columna izquierda y el segundo por arriba de la columna derecha.
Cofre #4: En el puente, en el lado derecho, justo enfrente del Cofre #3. Ábrelo girando el segundo por la derecha de la fila superior, el primero por la derecha de la fila inferior, el tercero por la derecha de la fila superior, el tercero por la izquierda de la fila inferior, el primero por la izquierda de la fila superior y el segundo por la izquierda de la fila inferior.
Cofre #5: Gira el primero y el segundo por la derecha de la fila superior, el primero y el segundo por la izquierda de la fila inferior, y el primero por la izquierda de la fila superior.
Cofre #6: Gira el centro, el primero por la izquierda y el primero por la derecha de la fila superior. De la fila inferior, gira el centro.
Cofre #7: Tras subir una escalerilla, detrás de unas cajas. Para abrirlo gira, de la fila superior, el primero por la derecha, el primero y el segundo por la izquierda. De la fila inferior, el primero por la derecha. Y de nuevo en la fila superior, el primero por la derecha.
BOSS MUNENORI: Sigue la misma estrategia que en el anterior enfrentamiento. La única diferencia es que ahora jugarás con Jubei y gracias a su «Ojo del Dragón» podrás descubrir fácilmente el truco del nuevo ataque de Munenori. Éste se duplicará creando un clon falso que desaparecerá al golpear al verdadero Munenori. Usando el «Ojo del Dragón» de Jubei, no sólo verás al clon si no que además toda la batalla será mucho más fácil.

ETAPA 17: KYOTO ATORMENTADOR

Etapa final. De nuevo, avanzarás de forma lineal y lo único que tendrás que hacer será recolectar items y cofres, y eliminar Genmas. Aprovecha para acumular medicinas para las batallas finales y subir




ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

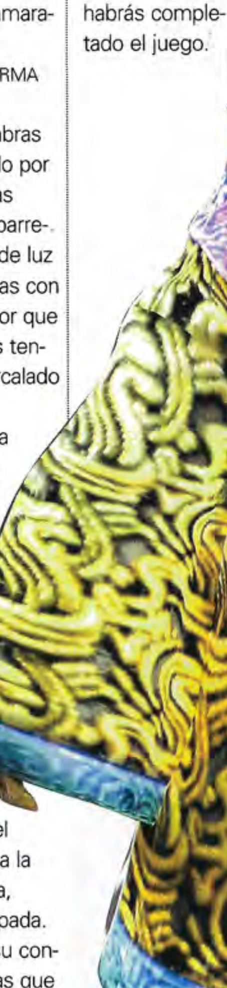
de nivel todo lo que puedas.



Cofre #1: Para el cofre situado a la izquierda, gira el primero, el segundo y el último por arriba de la columna derecha, y el segundo y el primero por arriba de la columna izquierda.
Cofre #2: Situado a la derecha. Este cofre tiene toda la cuadrícula completa. Para dar la solución, contaremos las posiciones del cursor empezando por la esquina superior derecha, de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Las posiciones a girar son: 3, 6, 1, 4, 11, 13, 15.
Cofre #3: De la fila superior, gira el segundo por la derecha y el primero por la izquierda. El segundo por la izquierda de la fila inferior, el segundo por la derecha de la fila superior, y por último, el primero por la izquierda de la fila inferior.
Cofre #4: En la columna izquierda, gira el segundo por arriba dos veces. En la columna derecha, el primero por abajo también dos veces. Y por último, en la columna izquierda, gira dos veces más el primero por arriba.
Cofre #5: Las posiciones del cursor en este cofre equivalen a las ocho direcciones de un «pad», por lo tanto daremos la solución en forma de «direcciones». Empieza girando el centro, luego la parte superior izquierda, superior derecha, inferior derecha, inferior izquierda y centro.
Cofre #6: Este es el último cofre del juego. Ábrelo girando el segundo y el primero por la derecha de la fila superior, el primero por la izquierda de la fila superior, el segundo por la izquierda de la fila inferior, y por último, el primero de la izquierda de la fila superior.
BOSS ROSENCRANTZ/LUIS FROIS: Jugarás con Roberto. Evita los ataques bloqueando o esquivando, y ve eliminando todos los enemigos que este boss va soltando. Tras eliminar un par de tandas de enemigos, el enorme abejorro tratará de aplastarte. Esquívalo y aprovecha mientras está en el suelo para atacar. Presta atención a las nubes azules. Si las tocas te envenenarán.
Boss Claudio/Mitsunari: Misma estrategia que en el anterior enfrentamiento. La única diferencia es que jugarás solo con Tenkai.
Boss Munenori: De



nuevo, misma estrategia que en anteriores enfrentamientos. Ahora será algo más fuerte pero más torpe. Si puedes usar el «Ojo del Dragón» de Jubei, no tendrás problemas.
BOSS OFELIA: Ohatsu a la batalla. Si tienes suficientes POs, trata de utilizar la transformación Oni. Si te transformas, usando el ataque especial (botón Triángulo) con un arma decente, acabarás rápidamente con Ofelia. Si no te puedes transformar, utiliza el arma más poderosa que tengas para mantener al boss a distancia mientras esquivas a los enemigos.
Boss Hideyoshi: Esta vez luchará montado en una especie de armadura robot gigante. Casi todos los ataques son cuerpo a cuerpo y muy lentos, por lo que no debería suponer un problema el esquivarlos. Ataca sus piernas hasta que se derribe, y en ese momento ataca el cuerpo para reducir sus puntos de salud.
BOSS YODO/ÁRBOL GENMA MADRE: Esta batalla es algo dura. Yodo tiene varios ataques tanto a larga como a corta distancia. Todos se pueden bloquear, pero los enemigos que circularán por la zona no te lo pondrán fácil. Ataca constantemente al cuerpo de Yodo. Cada cierto tiempo, esta se protegerá con unas ramas que salen del suelo. Elimina a los Genma que hay en el área para poder destruir las ramas y continuar con el ataque. Si tienes suficientes POs para transformarte en Onimusha, úsalo ahora, ya que facilitará mucho la batalla y la transformación no te servirá de nada en las siguientes batallas.
Boss Fortinbras/Forma Genma: Batalla aérea. Controlarás a un Soki transformado en Súper Onimusha. A pesar de de estar volando, tu movimiento se limita a rodear a Fortinbras. Gasta toda la magia Oni que tengas en utilizar el «Crítico Supremo». Si tienes medicinas Oni, gástalas también. Fortinbras tiene un buen número de ataques, procura moverte continuamente para evitarlos en la medida de lo posible. Pon especial atención a su aliento gélido, ya que te dejará paralizado y totalmente vendido a las bolas de energía o a las llamaradas.
BOSS FORTINBRAS/FORMA HUMANA:
Última batalla. Fortinbras permanecerá elevado por encima tuya mientras lanza toda clase de barreras de fuego, rayos de luz y unas molestas bolas con un ojo que será mejor que no ataques mientras tengan su barrera. Intercalado con cada ataque, Fortinbras creará una bola de energía con una barrera. Mientras la esté creando, absorbe la barrera como si de almas se tratara. Si no consigues romper la barrera y te lanza la estrella, huye al extremo opuesto del escenario. Si te lanza la estrella sin la barrera, «batéala» con tu espada. Fortinbras perderá su concentración y las bolas que pululan por la zona perderán la barrera. Ahora sí, destruye las bolas y Fortinbras descenderá hasta el suelo. Aprovecha para lanzarle absolutamente todo lo que tengas. Repite este proceso una y otra vez hasta que acabes con Fortinbras. Ten cuidado con sus ataques, ya que a medida que avance el combate, Fortinbras aumentará la potencia y la frecuencia de sus ataques y el número de bolas que circulan por la zona.
Tras vencer a Fortinbras en su forma humana, habrás completado el juego.




supertrucos

EL PADRINO

[XBOX]

5000$
X,Y, X, X, Y, joystick analógico izquierdo

Munición al máximo
Y, Izquierda, Y, Derecha, X, joystick analógico derecho

Todas las secuencias
Con el juego en Pausa pulsa Y, X, Y, X, X, joystick analógico izquierdo

[PS2]

5000$
Con el juego en Pausa pulsa Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, L3.

Munición al máximo
Con el juego en Pausa pulsa Círculo, Izquierda, Círculo, Derecha, Cuadrado, R3

Vida al máximo
Con el juego en Pausa pulsa Izquierda, Cuadrado, Derecha, Círculo, Derecha, L3



DRIVER: PARALELL LINES



[PS2 - XBOX]

Introduce cada código en el menú de trucos
GUNBELT Munición infinita
GUNRANGE Todas las armas
ZOOMZOOM Nitro infinita
ROLLBAR Coches indestructibles
TOOLEDUP Mejoras gratis
CARSHOW Todos los vehículos
IRONMAN Invencibilidad
KEYSTONE Coches de policía vulnerables

supertrucos

GUITAR HERO

[PS2]

Introduce cada combinación de botones en el menú principal y un mensaje te confirmará que el código es correcto. Recuerda que una vez que actives un código no podrás grabar. Repite la combinación para desactivar el efecto.

Código maestro:
Amarillo, Naranja, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo

El fondo desaparece:
Azul, Amarillo, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja

Air guitar:
Naranja, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja

Rock meter siempre en verde:
Amarillo, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Azul, Amarillo, Naranja

Tocar siempre con la Guitar Hero SG:
Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul

El público son monos:
Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo , Amarillo, Azul, Naranja







APE ESCAPE 3

[PS2]

En la pantalla de título pulsa L1, R1, L2, R2, SELECT y START a la vez para desbloquear el menú de trucos. Si quieres ver el vídeo de Solid Snake con Pipo Snake introduce la contraseña: «2 snakes»





STATE OF EMERGENCY 2

[PS2]

DESBLOQUEAR TODO:
Mantén pulsados L1 y R1 y después presiona Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo.







PLAYSTATION 2

01> Dragon Quest: P.R.M.
RPG ■ Square-Enix/Proein

02> Tomb Raider: Legend
Aventura/Acción ■ Eidos-Proein

03> El Padrino
Aventura/Acción ■ E.A. Games

04> Black
Shoot'em-up ■ E.A. Games

05> Resident Evil 4
Survival Horror ■ Capcom-E.A.

06> Need For Speed M.W.
Conducción ■ EA Sports

07> Guitar Hero
Musical ■ Harmonix-Virgin Play

08> Onimusha: Dawn Of...
Acción ■ Capcom-E.A.

09> Shadow Of The C...
Aventura/Acción ■ Sony C.E.

10> Copa Mundial FIFA
Deportivo ■ EA Sports

XBOX

01> Half-Life 2
Shoot'em-up ■ Electronic Arts

02> GTA San Andreas
Aventura/Acción ■ Rockstar

03> Black
Shoot'em-up ■ E.A. Games

04> Tomb Raider: Legend
Aventura/Acción ■ Eidos-Proein

05> Pro Evolution Soccer 5
Deportivo ■ Konami

06> Outrun 2006
Conducción ■ Sega-Atari

07> Far Cry I. Evolution
Shoot'em-up ■ Ubisoft

08> True Crime: NYC
Aventura/Acción ■ Activision

09> El Padrino
Aventura/Acción ■ E.A. Games

10> Stubbs The Zombie
Acción ■ THQ

GAMECUBE

01> Resident Evil 4
Survival Horror ■ Capcom-Nintendo

02> True Crime: NYC
Aventura/Acción ■ Activision

03> Mario Smash Football
Deportivo ■ Nintendo

04> Need For Speed M.W.
Conducción ■ EA Sports

05> killer7
Shoot'em up ■ Capcom-EA

06> Odama
Pinball-Estrategia ■ Nintendo

07> Call Of Duty 2: B.R.O.
Shoot'em-up ■ Activision

08> Gun
Aventura/Acción ■ Activision

09> FIFA 06
Deportivo ■ EA Sports

10> Baten Kaitos
RPG ■ Namco-Nintendo



PSP

01> Daxter
Plataformas ■ Sony C.E.

02> GTA Liberty City St.
Aventura/Acción ■ Rockstar-Take2

03> Pro Evolution Soccer 5
Deportivo ■ Konami

04> Outrun 2006
Conducción ■ Sega-Atari

05> Street Fighter A3M
Beat 'em-up ■ Capcom-Proein

XBOX 360

01> Oblivion
RPG ■ 2k-Take Two

02> Ghost Recon A.W.
Shoot'em-up ■ UbiSoft

03> Far Cry I. Predator
Shoot'em-up ■ Ubisoft

04> Fight Night Round 3
Deportivo ■ E.A. Games

05> Top Spin 2
Deportivo ■ 2K-Take Two

DS

01> Mario Kart DS
Conducción ■ Nintendo

02> Metroid P.: Hunters
Shoot'em-up ■ Nintendo

03> Sonic Rush
Plataformas ■ Sega

04> Metroid P. Pinball
Pinball ■ Nintendo

05> Animal Crossing W.W.
Simulación ■ Nintendo



TOP SUPERJUEGOS

muy personal

Dani3po

T.E.S. IV OBLIVION

Me enamoré de esta saga en Xbox con *Morrowind*, y ahora, con su secuela en la nueva generación de Microsoft la historia de amor ha llegado a niveles de auténtica pasión. La libertad absoluta y el profundo desarrollo de este representante de los RPG americanos no tiene parangón alguno en el mercado. Además, gracias a los chicos de Take 2 podrás disfrutar de él como se merece, con todos sus textos traducidos al castellano. ¡No lo dejes escapar!

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> Ridge Racer 7
Conducción ■ Namco (PS3)

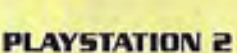
02> Final Fantasy XII
RPG ■ Square Enix (PS2)

03> Okami
Aventura ■ Capcom (PS2)

04> Gears Of War
Shoot 'em up ■ Microsoft (Xbox 360)

05> New Super Mario B.
Plataformas ■ Nintendo (NDS)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL



PLAYSTATION 2
1 DRAGON QUEST: EL PERIPLO...
2 TOMB RAIDER: LEGEND
3 FIFA STREET 2
4 EL PADRINO
5 ICE AGE 2: EL DESHIELO

XBOX
1 TOMB RAIDER: LEGEND
2 PRO EVOLUTION SOCCER 4
3 GTA: SAN ANDREAS
4 SPLINTER CELL C.T. (CLASSICS)
5 PRO EVOLUTION SOCCER 5

GAMECUBE
1 SONIC RIDERS
2 POKEMON XD: TEMPESTAD O.
3 FIFA STREET 2
4 WINNIE THE POOH
5 ICE AGE 2: EL DESHIELO

PSP
1 GTA: LIBERTY CITY STORIES
2 SPLINTER CELL ESSENTIALS
3 PRO EVOLUTION SOCCER 5
4 WORMS: OPEN WARFARE
5 KEY OF HEAVEN

NINTENDO DS
1 ANIMAL CROSSING: WILD WO...
2 ICE AGE 2: EL DESHIELO
3 RESIDENT EVIL: DEADLY...
4 MARIO KART DS
5 NINTENDOGS: LABRADOR Y...

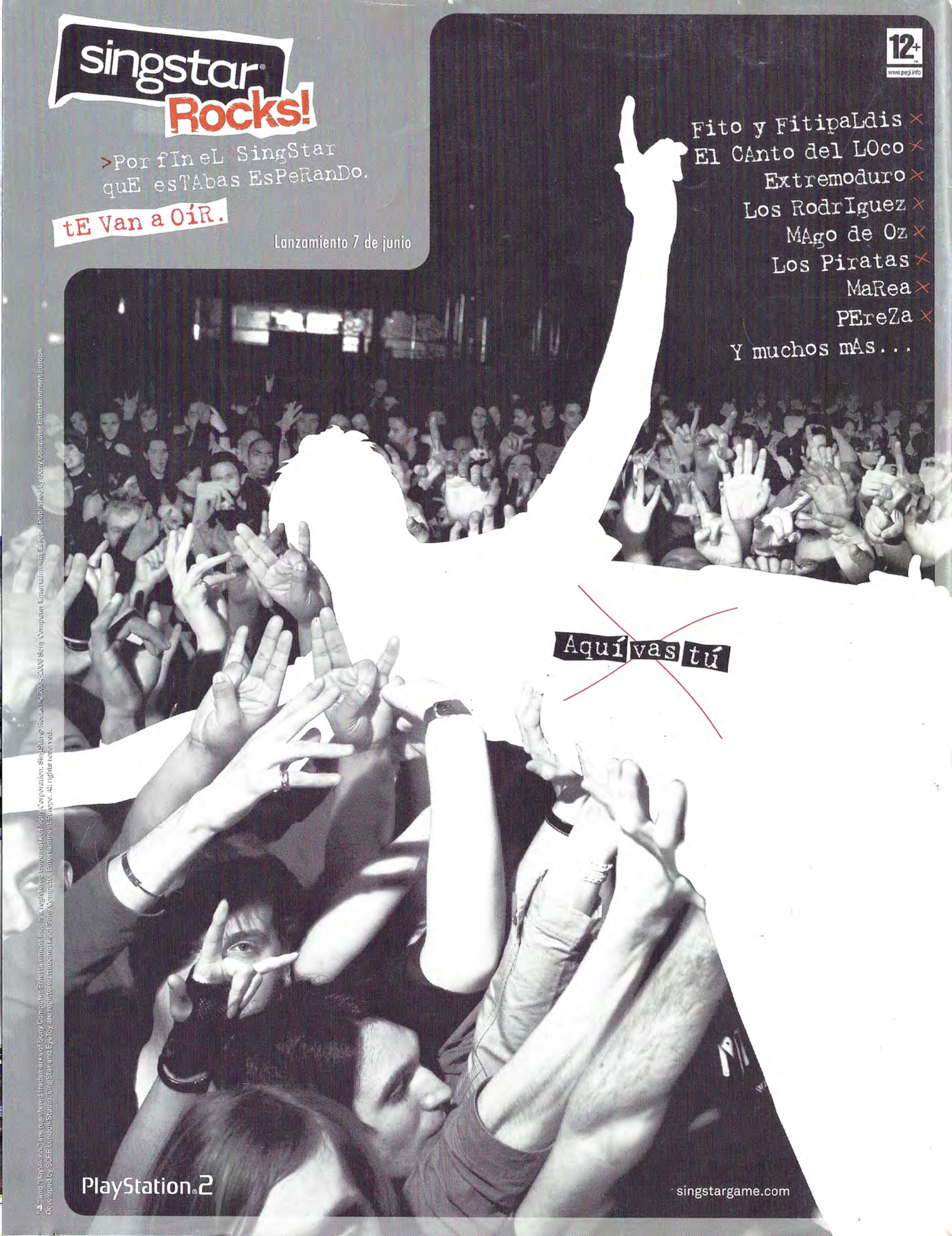
¡¡NOVEDADES CAPCOM!!

Lanzamientos Capcom para Xbox 360

En un reciente evento celebrado en Las Vegas, la compañía nipona desveló más información sobre sus dos proyectos más importantes para la consola de **Microsoft**. El primero, ***Lost Planet***, es obra de los creadores de *Onimusha* y *Devil May Cry*. Un planeta en condiciones extremas para el ser humano por sus bajas temperaturas es el escenario de este título de acción en el que combatirás llevando a un grupo de humanos, que también podrán tomar el control de unos «mechas». El segundo, ***Dead Rising***, sigue las aventuras de Frank West, un periodista que se encuentra rodeado de cientos de zombis en un pequeño pueblo. Utilizando todos los elementos del entorno deberá abrirse paso entre esta horda.



Dead Rising llegará dentro de pocos meses, para Lost Planet habrá que esperar hasta 2007.


singstar
Rocks!
>Por fIn eL SingStar quE esTAbas EsPeRanDo.
tE Van a OíR.
Lanzamiento 7 de junio
12+
www.pegi.info
Fito y FitipaLdis
El CAnto del LOco
Extremoduro
Los RodrIguez
MAgo de Oz
Los Piratas
MaRea
PEreZa
Y muchos mAs...
Aquí vas tú
PlayStation.2
singstargame.com
" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. SingStar® Rocks! © 2004-2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by SCEE London Studio. SingStar and EyeToy are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.